劲作攻略：口袋抓取方块

口袋漫画：口袋妖怪ORAS 赤红热情与蓝色智慧

研究所：《ORAS》战术系统探究——攻击型精灵（下）

幸运大抽奖继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.87



《口袋玩家》87辑

新作发售纪念 大抽奖（第二弹）

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



梦幻 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



月精灵 1名



光精灵 1名

三等奖 口袋妖怪毛绒玩偶（小）



菜冠猴 1名



双子甜筒 1名



约泰利犬 1名

参与方式

只要在2015年5月20日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在89辑公布。

《口袋玩家》85辑中奖名单

一等奖：1名

《口袋妖怪 α蓝宝石》

北京市 王威



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

广州市 申羽婷

上海市 贾振仪

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

厦门市 邓诗昆

西安市 杜一飞

淮南市 杨维硕

口袋抓取方块



P112

劲作攻略

系统介绍，难点破解，精灵与技能全资料，花最少的内购钱，玩爽这款优秀的口袋三消游戏！

《ORAS》战术系统探究

——攻击型精灵（下）



基于《ORAS》，继续以属性分类，来盘点攻击型精灵。

研究所

P162

口袋世界丛林法则

——生态系统漫谈（7）

·人类相关篇

专题企划

P40

口袋妖怪不仅生活在大自然，还有些与人类活动密切相关，因为人类而改变习性，甚至因为人类而诞生，本辑专题，我们将为大家讲解这些与人类密切相关的精灵们。



口袋妖怪ORAS

红色热情与蓝色睿智

基于最新正统作《ORAS》的全新漫画，连载开始！

口袋漫画



P78

口袋玩家



VOL.87目录

口袋新闻站

口袋新闻站 …… 4

影视动画

2015剧场版追踪报道（2） …… 16

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 …… 29

专题企划

口袋妖怪原型探析——梦回芳缘（2） …… 34

口袋世界丛林法则——生态系统漫谈（7）・人类相关篇 …… 40

口袋漫画

Pokemew 青之救助队——酣歌达旦 …… 68

口袋妖怪ORAS 红色热情与蓝色睿智 …… 78

口袋妖怪四格大百科 …… 98

《神奇宝贝特别篇》四十九卷简介（下） …… 110

劲作攻略

口袋抓取方块 …… 112

研究所

《ORAS》战术系统探究——攻击型精灵（下） …… 162

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——幻影篇（4） …… 189

精灵中心

精灵中心 …… 196

CONTENTS

口袋小说

风沙（2） 202

圈圈熊酒吧——冰海大帝（24） 213

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、2015剧场版预告片（1）

二、宠物小精灵AG

40.近接道馆！铁千先生的电击作战！

41.草青蛙的新招数！瓜田里的种子机枪！

42.巴鲁胖蜂和依露胖蜂！爱的舞蹈！

43.飞吧、塔祖贝！向着明天！

三、华盛顿音乐会（城都）



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/007 编/马修

活动 口袋商店奥特莱斯购物城内限期开张，同时举办敲章拉力赛活动

2月7日～2月15日期间，口袋妖怪官方在位于日本崎玉县入间市的入间三井奥特莱斯购物城内限期开设了一家“口袋妖怪商店 奥特莱斯折扣店”。而为了配合新店铺的开张，口袋官方也于2月7日、2月8日、2月11日、2月14日和2月15日的五天里在购物城内举办了名为“口袋妖怪散步敲章拉力赛 in 入间三井奥特莱斯购物城”的特别活动。活动期间，玩家们在逛商店和买东西之余，还可以前往购物城内的各个敲章点盖上一戳口袋妖怪图案的印章。而如果玩家们能集齐4种口袋妖怪印章的话，更可以换取一张原创设计的口袋纪念卡和一顶口袋派对帽作为奖品。





书籍 《口袋妖怪FAN》第40号发售



由小学馆公司所发行的季刊杂志《口袋妖怪FAN》的第40号已经在2月20日发售。

比赛 《The 口袋妖怪 Tretta》举办“超MEGA进化杯”挑战赛





ポケモントレッタ「サトシのピカチュウ」



ポケモントレッタ「セレナのヤンチャム」

3月14日～3月22日期间，日本各地的口袋妖怪中心内将举行街机游戏《The 口袋妖怪 Tretta》的“超MEGA进化杯”挑战赛。在本次赛事中，玩家们将有机会在游戏中用自己的圆牌组合来挑战“原始海皇牙”、“原始古拉顿”以及“MEGA雷库萨”等传说中的强大精灵，如果能够顺利战胜它们的话，玩家还可以获得一枚海皇牙或者古拉顿的圆牌作为奖励。另外，Takara Tomy公司还联合东京电视台推出了两款以TV版动画《口袋妖怪 XY》为主题的大师级别圆牌——“小智的皮卡丘”和“塞蕾娜的顽皮熊猫”，在2月12日播放的剧集《目标是卡洛斯！塞蕾娜出道！》片尾中带有相关的提问，玩家们只要拨打东京电视台专设的抽奖电话号码并答对问题，就可以获得两张圆牌套装的抽奖机会，本次活动共有100个中奖名额。

活动 “口袋妖怪研究所”活动7月开幕

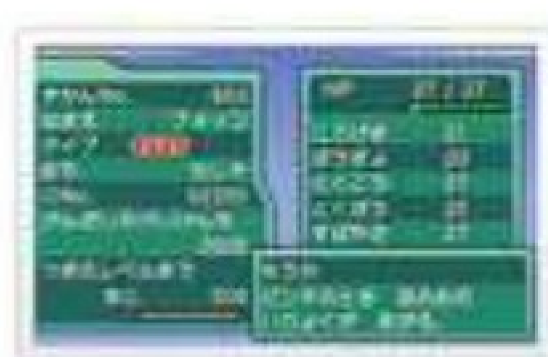


口袋妖怪官方宣布，7月8日～10月12日期间，将在位于东京台场的日本科学未来馆1楼的企划展示区域内举办名为“口袋妖怪研究所 你也可以有新发现”的系列活动。据悉，本次活动是由Pokemon公司、日本科学未来馆以及读卖新闻社三家单位联合策划的，玩家们届时可以在会场内接受口袋博士的各种提问和任务，来解开一个个难题，体验一回作研究员的乐趣。另外在会场内还将开设口袋妖怪小知识讲座，当然也会设有专柜来销售限定周边商品。

游戏 “塞蕾娜的火耳狐”下载码公布











在2月26日所播出的TV动画《口袋妖怪 XY》的剧集《保护科学的未来！电气的迷宫！》中，公布了一组“塞蕾娜的火耳狐”的下载码（SERENA01），玩家们现在只要将这组号码输入自己的《口袋妖怪 X·Y》或者《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》游戏中，就可以得到动画片中塞蕾娜最初的拍档火耳狐了。

动画 TV版动画片尾主题曲新单曲发售

2月18日，由中川翔子为TV版动画《口袋妖怪 XY》所演唱的片尾主题曲单曲CD《Dori dori》的普通版、初回生产限定版以及限期生产限定动画版三大版本正式在日本发售。







周边 "口袋小饼干"推出新产品



3月9日，哈桃多食品公司旗下的"口袋妖怪小饼干"系列推出了最新产品"口袋妖怪蔬菜小饼干4连包 沙拉味"。这次的新产品调整了包装的尺寸，采用了小袋装，比起以往的大纸盒装要显得迷你许多，这样饼干也可以一点一点地分开来吃了，今后大家也不用为一次吃不完浪费掉而发愁了。

活动 第一面包公司举办雷库萨公仔抽奖活动



日本第一屋制面包食品公司宣布，该公司将与万代玩具公司合作，在4月6日～6月30日期间开展名为"口袋妖怪面包×口袋妖怪公仔闪光MEGA雷库萨大抽奖"的特别活动。在此期间，由第一面包公司所销售的各种口味的口袋面包包装内都会附带一张抽奖券，参与者们只要收集3张这样的抽奖券，然后将奖券连同自己的联络地址寄给第一面包公司，就可以得到闪光MEGA雷库萨公仔的抽奖资格，官方共为本次活动准备了1000个中奖名额。

活动 口袋俱乐部网站推出“龙系精灵”特集

2月27日，口袋妖怪俱乐部网站的全新特集“燃烧吧！龙系精灵！（www.pokemon.jp/special/dragontype/）”正式上线。在这一特集内集合了众多龙系口袋妖怪的图鉴资料以及相关周边商品的新闻，《口袋妖怪卡片游戏》插画师之一的有贺齐也为本次特集特别绘制了几张龙系精灵的插图，更多关于龙系精灵的情报大家不妨登录以上网址浏览一下吧。另外，口袋妖怪俱乐部网站还在3月初推出了官方APP软件，该APP对应苹果和安卓两大平台，从此，关于口袋俱乐部的最新情报和活动用手机也可以查看啦。大家可以登录口袋俱乐部官网的首页“www.pokemon.jp”进行下载。









动画 2015剧场版预售券发售



2015年剧场版动画《光轮的超魔神 胡巴》的电影预售券从3月7日开始已经正式发售了，今年预售券的礼物精灵比起往年要更加豪华，因为这次赠送的是双重礼物精灵。目前已经公布的赠品是Lv100的阿尔修斯的下载码，而到4月15日时官方还将公开第2只礼物精灵的具体情报。





周边 萌萌的联盟女冠军，希罗娜“黏土人”可动人偶登场

3月7日，一款以口袋妖怪游戏系列中的人气联盟女冠军希罗娜为主题的“黏土人”系列可动人偶由日本人物模型厂商Good Smile Company发表。“黏土人”系列是Good Smile Company公司于2006年开始推出的一套Q版可动人偶，每款模型的头身比例都在2.5头身～3头身之间，以强调角色的可爱特性为卖点。本次所发表的希罗娜人偶高约10cm，随人物模型附送一个配套道具精灵球和一只配套精灵叠翅鲨龙。想要购买这款人偶的玩家可以在3月7日～4月15日期间前往口袋妖怪中心或者登陆日本亚玛逊网站的“口袋商店”专区进行预约，7月25日以后官方将陆续向买家们寄出商品。





游戏 下载总数突破100万，《口袋抓取方块》举办纪念活动

“《口袋妖怪方块》系列”的最新作《口袋抓取方块》自从2月18日登陆到3DS的e商店供玩家们免费下载以来，其全球下载量便顺利突破100万次。口袋妖怪官方为了庆祝这一成绩，3月2日～3月30日期间向所有《口袋抓取方块》的玩家开放了游戏道具“谜题口袋妖怪-1”的下载。使用“口袋妖怪拼图1”可以使当局的精灵数量减少一种，这样玩家们就可以更加便利地通关了。另外，任天堂公司为了纪念《口袋抓取方块》登陆3DS下载频道，从3月16日起将发行两款面值1000日元的《口袋抓取方块》原创e商店点卡，届时玩家们可以在日本各地的罗森、7-11便利店以及口袋妖怪中心内进行购买。







周边 “口袋妖怪当地系列”周边推出全新产品

从2月7日开始，口袋妖怪中心的人气周边“口袋妖怪当地系列”推出了多款全新产品。“口袋妖怪当地系列”是将日本各地的特产或者风景名胜与口袋妖怪的可爱形象相结合的产物，本次所推出的产品包括“皮卡丘与新泻米”、“皮卡丘与山形樱桃”、“皮卡丘与北海道木雕熊”、“皮卡丘与名古屋城”、“皮卡丘与东京塔”、“皮卡丘与大阪章鱼烧”、“皮卡丘与仙台独眼龙政宗”、“皮卡丘与九州地图”等十几种。另外，口袋妖怪中心MEGA东京店为了庆祝这套周边的发售，也从2月7日起在自家店铺内开展了相关的促销活动。顾客们每购买3个“口袋妖怪当地系列”的商品就可以获赠一张“口袋妖怪当地特别纪念明信片”，全套明信片共有4种款式。





ポケモン
ご当地

www.dooland.com

事件 太受好评，“口袋咖啡馆”延期至3月份结束

在前几辑我们曾报道过口袋妖怪官方为纪念《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》的发售，1月9日～2月28日期间在东京涩谷Parco百货公司开设“口袋妖怪咖啡馆 Ω红宝石 · α蓝宝石”的消息，由于这家咖啡馆一经开张就受到了口袋玩家们的一致好评，于是口袋妖怪官方也决定将其开设时间延期到3月15日以后再结束。在“口袋妖怪咖啡馆 Ω红宝石 · α蓝宝石”内，玩家们不但可以品尝到各种口袋妖怪造型的美食，还可以购买到多款咖啡馆原创限定周边，更可以在店内的照片墙上欣赏到《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》的游戏设定插画。















活动 软银公司举办“儿童守护手机”特别促销活动

从2月14日开始，日本软银通信公司联合口袋妖怪官方为其旗下的“儿童守护手机3 202Z”举办了特别促销活动。在活动期间，凡是购买该款手机的顾客都可以获赠一个《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》主题的手机挂绳和一套口袋立体贴纸。该活动目前已在日本各地的软银营业厅全面受理。





游戏 口袋官方发放拥有隐藏特性的城都御三家

2月27日～11月30日期间，口袋官方在《口袋妖怪银行》内向所有玩家发放了三只拥有隐藏特性的城都地区主角精灵。其中，巨龙花的隐藏特性“绿叶守护”可以使其在晴天和强阳光天气下，自身不会陷入异常状态；爆风鼠的隐藏特性“引火”可以使其受到火系技能攻击时不受伤害和附加效果影响，同时自身火系技能威力提升1.5倍；大力鳄的隐藏特性“全力攻击”可以使其以不发动追加效果为代价，使自身技能威力提升1.3倍。目前玩家们只要打开《口袋妖怪银行》并登陆到口袋管理箱内，就可以轻松领取这三只精灵了。



周边 口袋中心发售“希望的旋律”主题慈善周边



株式会社Pokemon旗下的“Pokemon With You 基金会”从3月7日开始在口袋妖怪中心内推出了一套名为“希望的旋律”的慈善周边。这套周边以皮卡丘和众多精灵们大合唱的场景为主题图案，包括T恤衫、笔记本、书签、零钱袋、瓷砖工业品等多种商品上都带有这一插图。同以往几款慈善周边一样，这套商品的收益也将用来支援日本东北地震灾区。







卡片 口袋卡片游戏新产品3月即将发售

3月14日，“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的最新一弹扩充包《绿宝石突入》以及卡组套装《构建卡组60张卡片套装 M雷库萨EX》在日本地区发售。本次的新卡包以《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》中的人气传说精灵MEGA雷库萨为封面，与前一弹的扩充包《盖亚火山》中的“陆地”以及《潮汐风暴》中的“海洋”主题相对应，本次扩充包所展现的是以雷库萨为代表的“天空”的主题，因此其中也会有许多飞行系的口袋妖怪在卡包中登场。当然，整套扩充包中最强大的两张卡片还要属封面精灵“雷库萨EX”以及“MEGA雷库萨EX”。另外，为了庆祝本次卡片游戏新商品的发售，口袋妖怪中心也对这几款产品开展了特别促销活动。其中，玩家们在口袋中心内购买5包扩充包《绿宝石突入》就可以获赠一张名为“雷库萨灵魂联接”的特别闪光卡片，购买一套《构建卡组60张卡片套装 M雷库萨EX》的玩家可以获赠一张“力量头巾”的特别闪光卡片，而购买2整盒扩充包《绿宝石突入》的玩家则可以获赠一张大吾的豪华限定闪光卡片。











事件 口袋妖怪商店冲绳新店开张



在去年的新闻中，我们曾报道过口袋妖怪官方将于2015年在冲绳县那霸市开设一家全新的口袋妖怪商店的消息，现在，该商店也已经从3月12日开始开张营业了。新商店位于那霸市冲绳欢乐乐园的1楼，商店的正式名称为“口袋妖怪商店 冲绳国际大道店”。为了庆祝新店的开张，口袋妖怪官方也在店内发售了一款冲绳店限定的周边——“度假皮卡丘 冲绳版”。口袋妖怪商店是一种由口袋官方设立的规模略小于口袋妖怪中心的专卖店，同样也经营各种口袋主题的周边，主要都是开设在各个交通站点或者百货商店内，可以与日本各地的口袋妖怪中心起到互补的作用。目前除了新开设的冲绳店以外，口袋官方已经在此前开设了东京站店、关西机场店、新千岁机场店和Amu广场鹿儿岛店，另外在亚玛逊购物网站上也有“口袋妖怪商店在线”主题专区，在每个季度的“口袋妖怪春夏秋冬祭”上也会设立口袋商店的临时专柜。







动画 动画特别篇《最强MEGA进化》第3集即将播出



东京电视台宣布，大受好评的动画版《口袋妖怪 XY》特别篇《最强MEGA进化 Act3》将在3月19日播出，目前在口袋官方网站上已经发布了该节目的宣传海报和预告片。

www.dooland.com

周边 “Dream Tomica”第3弹玩具车将登陆口袋中心

由Takara Tomy玩具公司与口袋妖怪中心合作开发的“Dream Tomica”系列玩具车将在3月21日推出第3弹新产品。第3弹的主题为抓斗机，两款抓斗机分别以MEGA喷火龙X和MEGA喷火龙Y为原型进行设计，与MEGA喷火龙霸气的外形一样，两款抓斗机也显得非常有气势。





周边 口袋中心新商品“月刊皮卡丘绒毛玩具”登场

口袋妖怪官方宣布，从3月21日起，一套名为“月刊皮卡丘绒毛玩具”的全新周边将在日本各大口袋妖怪中心内发售。所谓的“月刊皮卡丘绒毛玩具”，就是像月刊杂志那样，在接下来的一整年里，每个月都定期推出一款皮卡丘的主题绒毛玩具。本次3月份将要发售的商品将以新人白领为主题，我们的皮卡丘也穿上了西装，戴起了眼镜，打扮成上班族的模样。此外，口袋妖怪中心为了庆祝本套周边的发售，也会从3月14日开始向所有来店内购物的顾客们免费派发一张新人白领皮卡丘的名片作为赠品。





游戏 三款全新口袋主题3DS系统界面发表

3月上旬，任天堂发布了三款全新的口袋主题的3DS系统界面。三款界面分别名为“雷库萨与MEGA雷库萨”、“口袋好伙伴”和“口袋妖怪花札”，玩家们只要登录3DS主机“菜单设定”内的“系统界面商店”内就可以进行付费下载，每款界面售价200日元。







游戏 美版和欧版《Ω红宝石·α蓝宝石》发布无限船票下载码

口袋妖怪美国和欧洲官方网站从2月27日开始发布了一组《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》中的无限船票的下载码，其中美版游戏的下载码为“2015LATIOSLATIAS”，欧版游戏的下载码为“POKEMON380381”。



文/马修



2015剧场版追踪报道（2）

主片·光轮的超魔神·胡巴

剧情

上一辑我们的剧场版介绍中，就提到了大致的剧情梗概，而本辑，我们带来官方公布的更详细剧情。



沙漠之城迪塞尔是一座历史悠久的都市，然而100年前，这座城市却因为精灵间的战斗险些毁掉，最终挑起战事的精灵被封印，而重新恢复和平的迪塞尔，也一直发展延续到今天。

而这次小智一行的目的地，便是迪塞尔市，而在路上，他们遇到了持有召唤各种物品的圆环的胡巴以及照顾胡巴的少女麦雅丽，天真无邪的胡巴从圆环中取出甜甜圈的表演让大家既吃惊又开心。而有主角光环的小智和皮卡丘等，便很快与胡巴以及麦亚丽成为了朋友。

等到了迪塞尔市，遇到了麦亚丽的哥哥巴尔扎，不知为何，巴尔扎看起来总让人感觉怪怪的，而其手中，还持有据说封印着百年前破坏城市的精灵的束缚之壶，而此时，邪恶的气息正在从瓶中溢出——封印已经被解开了！

一瞬间，原始古拉顿、原始海皇牙、迪亚路卡、帕鲁基亚、基拉帝纳以及丘雷姆，都从邪气中出现，这些见面即打架的神兽同时出现，基本预示着城市的毁灭。

胡巴为了守护城市，也从光环中召唤出传说精灵与其抗衡，传说对传说的超壮绝战斗即将开始，胡巴能守护住迪塞尔市吗？而那邪恶力量的正体，又到底是什么？

登场人物

麦雅丽

照顾胡巴的少女，与胡巴一起在起源之谷成长。也是巴扎尔的妹妹。



巴扎尔

麦雅丽的哥哥，也是在起源之谷与胡巴一起成长。在沙漠中发现了据说封印着邪恶精灵的束缚之壶。



旅人

神秘的旅人，其实是100年前用束缚之壶封印了大师破坏精灵的男子。



小智

出生于真新镇的小智，带着皮卡丘，以口袋妖怪大师为目标在卡洛斯旅行，同行的还有塞蕾娜和西特伦兄妹。



塞蕾娜

希望成为一名精灵表演家的卡洛斯少女，热衷于潮流，是小智在卡洛斯旅行的好搭档。剧场版中她的火耳狐已进化成了魔尾狐。



西特伦

卡洛斯中心城市米亚雷道馆的训练师，梦想是成为受人尊重的科学家，同行的还有妹妹尤莉嘉。



尤莉嘉

西特伦的妹妹，非常喜欢口袋妖怪，对一切都充满好奇心，总是替哥哥的婚事操心。



传说中精灵

本片中有相当多的传说中精灵登场，下面来看看都有哪些？

胡巴



性格天真可爱又喜欢捣蛋的精灵，拥有能进行传送的圆环。喜欢将东西收藏起来然后用圆环传送到秘密的远方。实际上也担任着守护迪塞尔的重任。

类型：恶作剧口袋妖怪　身高：0.5m　特性：魔术师
属性：超能+鬼　体重：9.0kg

阿尔修斯



因为创造了世界而有着无上尊贵的创世之神。

类型：创造口袋妖怪　体重：320.0kg
属性：普通　特性：多重属性
身高：3.2m

基拉帝纳（变异形态）

类型：反叛口袋妖怪
属性：鬼+龙
身高：4.5m
体重：750.0kg
特性：压力



迪亚路卡

类型：时间口袋妖怪
属性：钢+龙
身高：5.4m
体重：680.3kg
特性：压力



帕鲁基亚

类型：空间口袋妖怪
属性：水+龙
身高：4.2m
体重：336.0kg
特性：压力



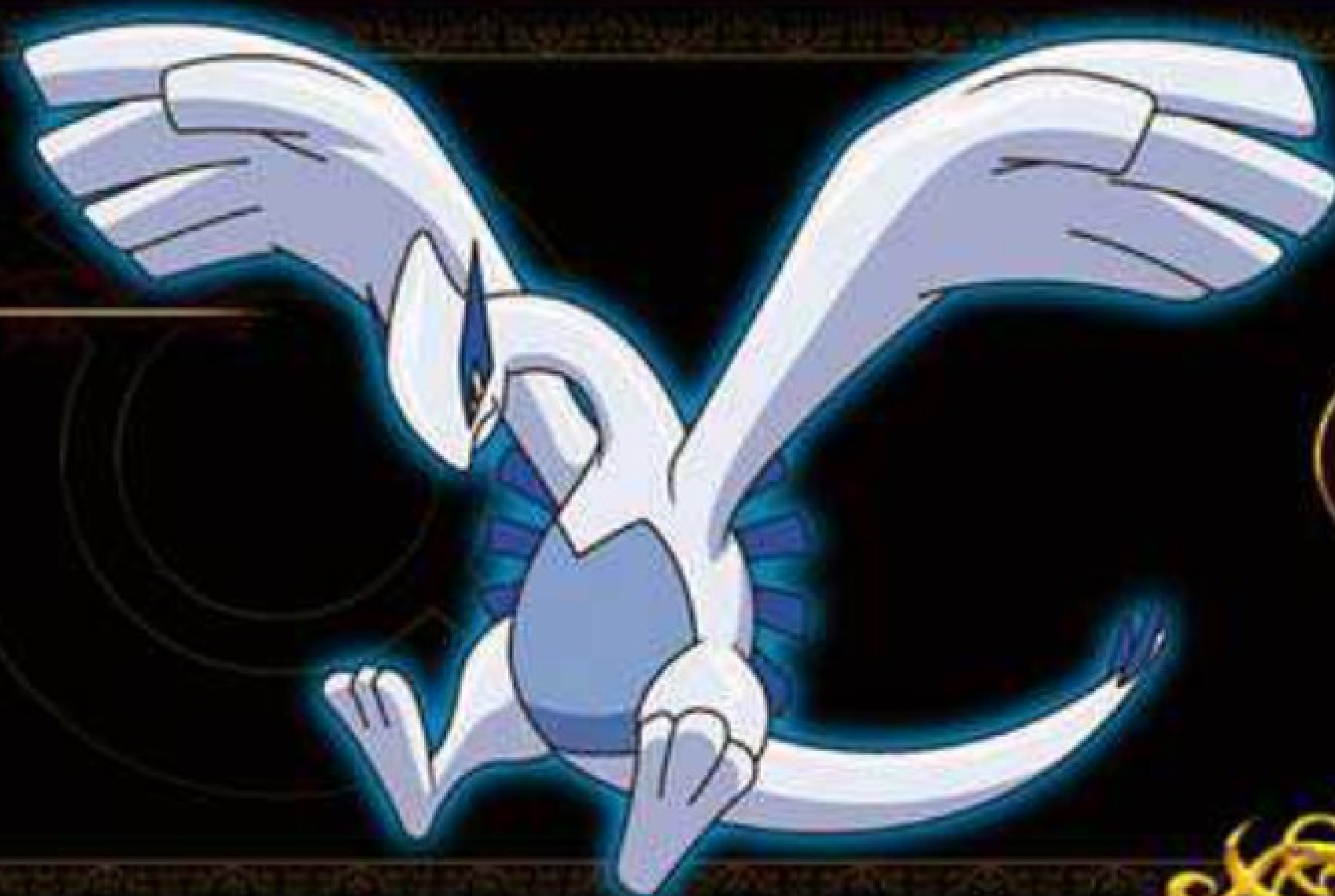
帕鲁基亚

类型：空间口袋妖怪
属性：水+龙
身高：4.2m
体重：336.0kg
特性：压力



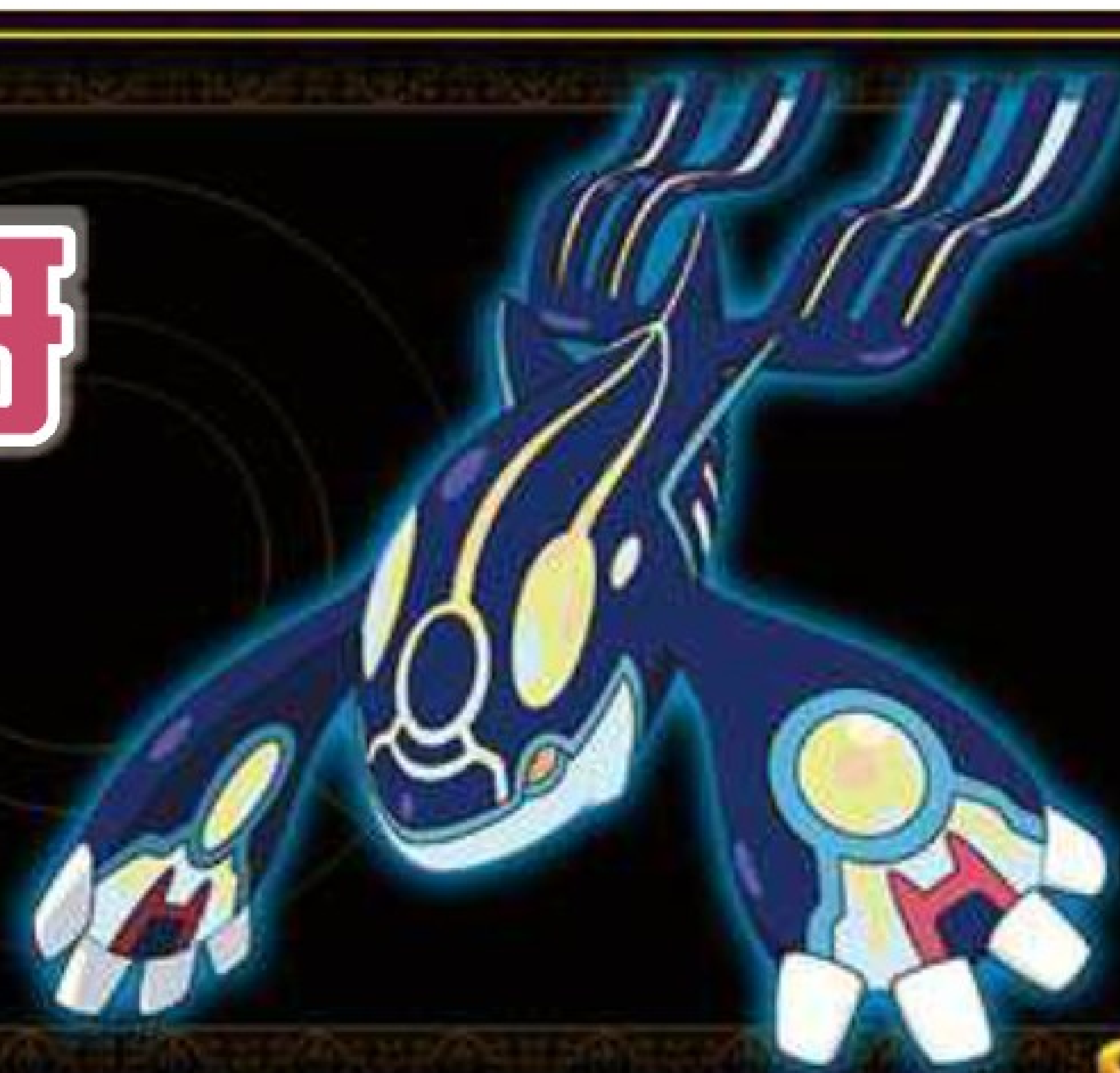
丘雷姆

类型：教诫口袋妖怪
属性：龙+冰
身高：3.0m
体重：325.0kg
特性：压力



原始海皇牙

类型：海底口袋妖怪
属性：水
身高：9.8m
体重：430.0kg
特性：起源之海



原始古拉顿

类型：大陆口袋妖怪
属性：地+火
身高：5.0m
体重：999.7kg
特性：终结大地



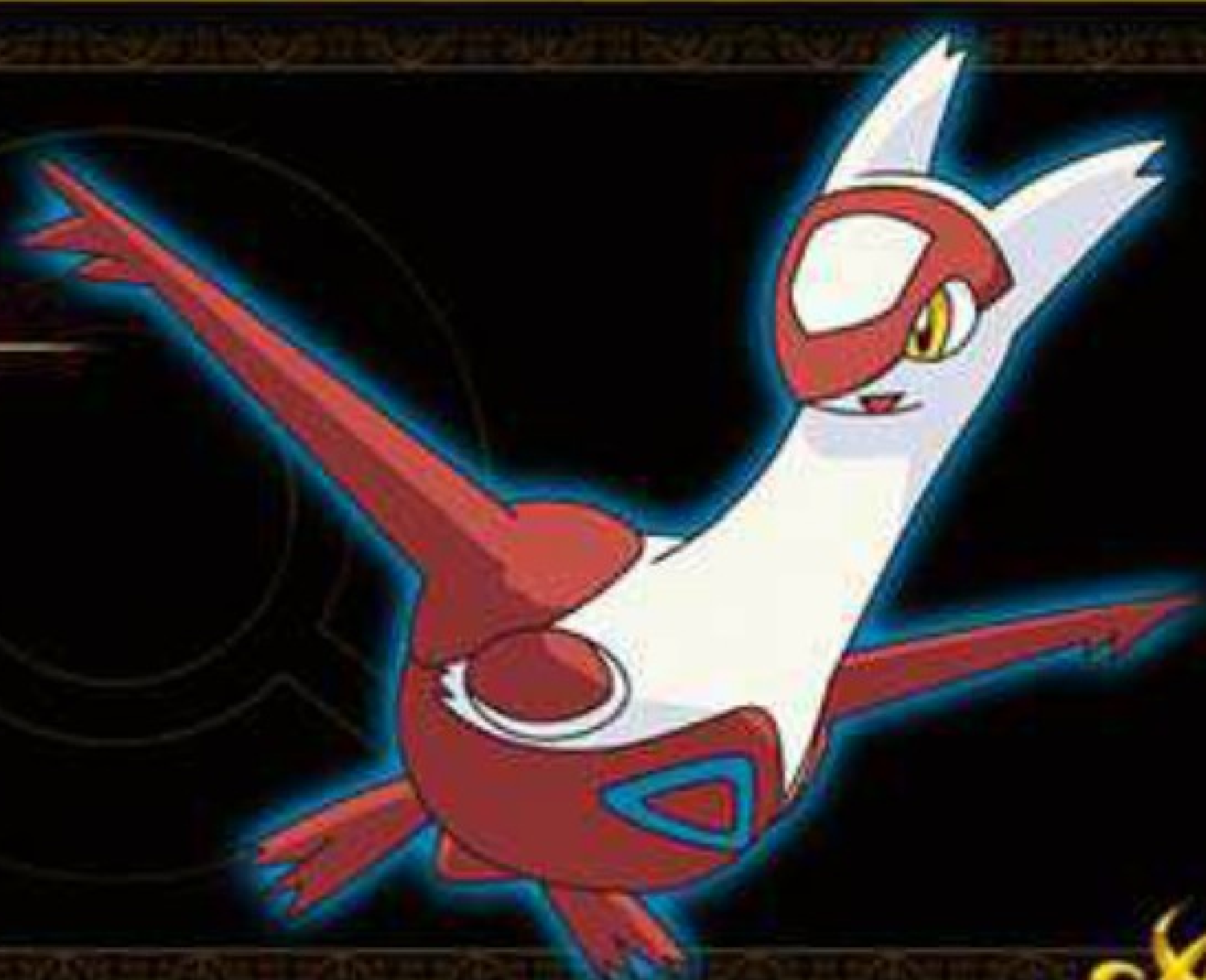
黑色MEGA雷库萨

类型：天空口袋妖怪
属性：龙+飞
身高：10.8m
体重：382.0kg
特性：变量气流



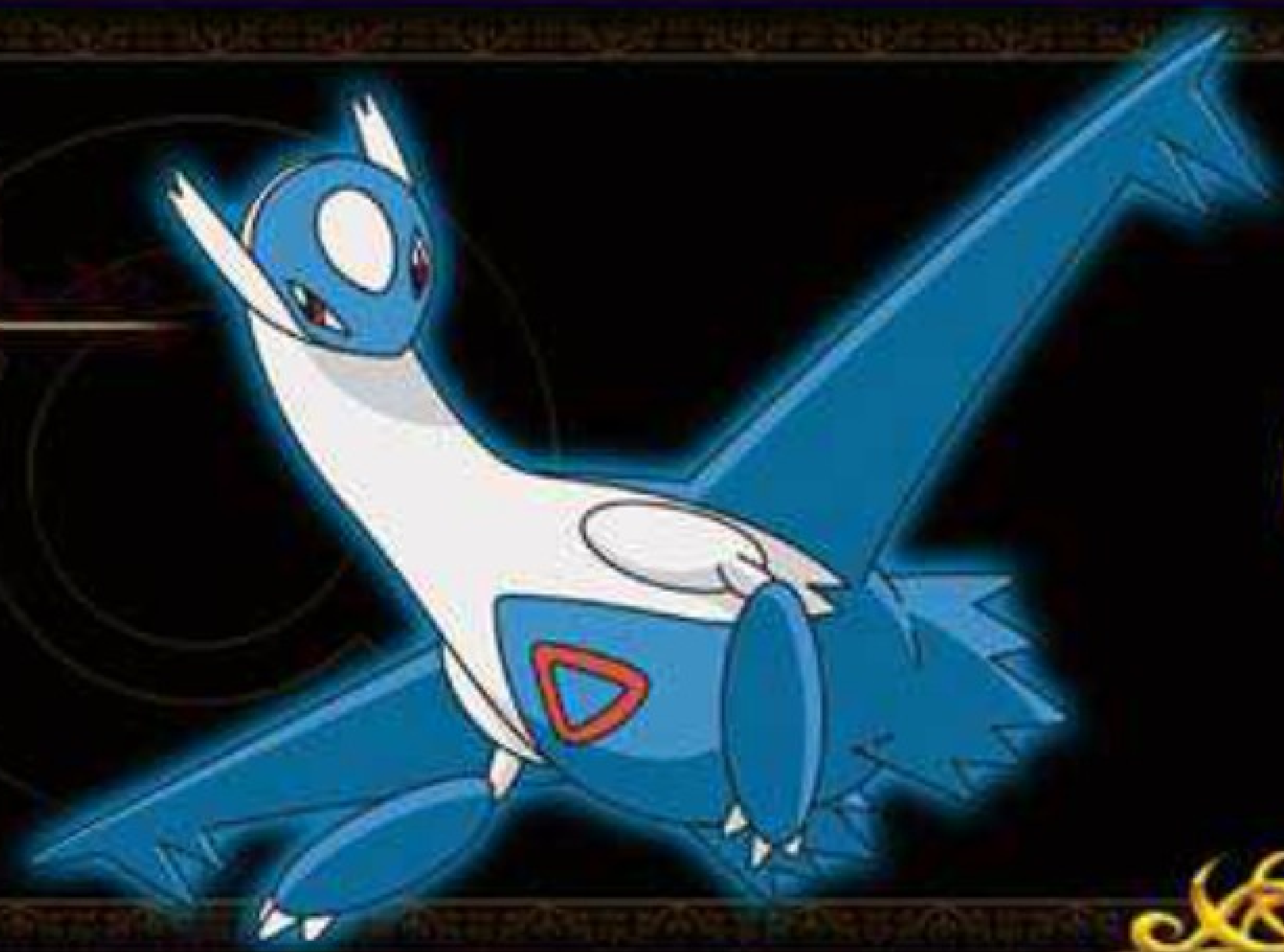
拉迪亚斯

类型：梦幻口袋妖怪
属性：龙+超能
身高：1.4m
体重：40.0kg
特性：浮游



拉迪奥斯

类型：梦幻口袋妖怪
属性：龙+超能
身高：2.0m
体重：60.0kg
特性：浮游



短片·皮卡丘和口袋妖怪乐队



♪ストーリー



今年的短片就是《皮卡丘与口袋妖怪乐队》了。说在世界的最初，口袋妖怪们用各自的歌声演绎着大自然最完美的歌声。而受到感染的皮卡丘他们，也加入到这演奏中来。



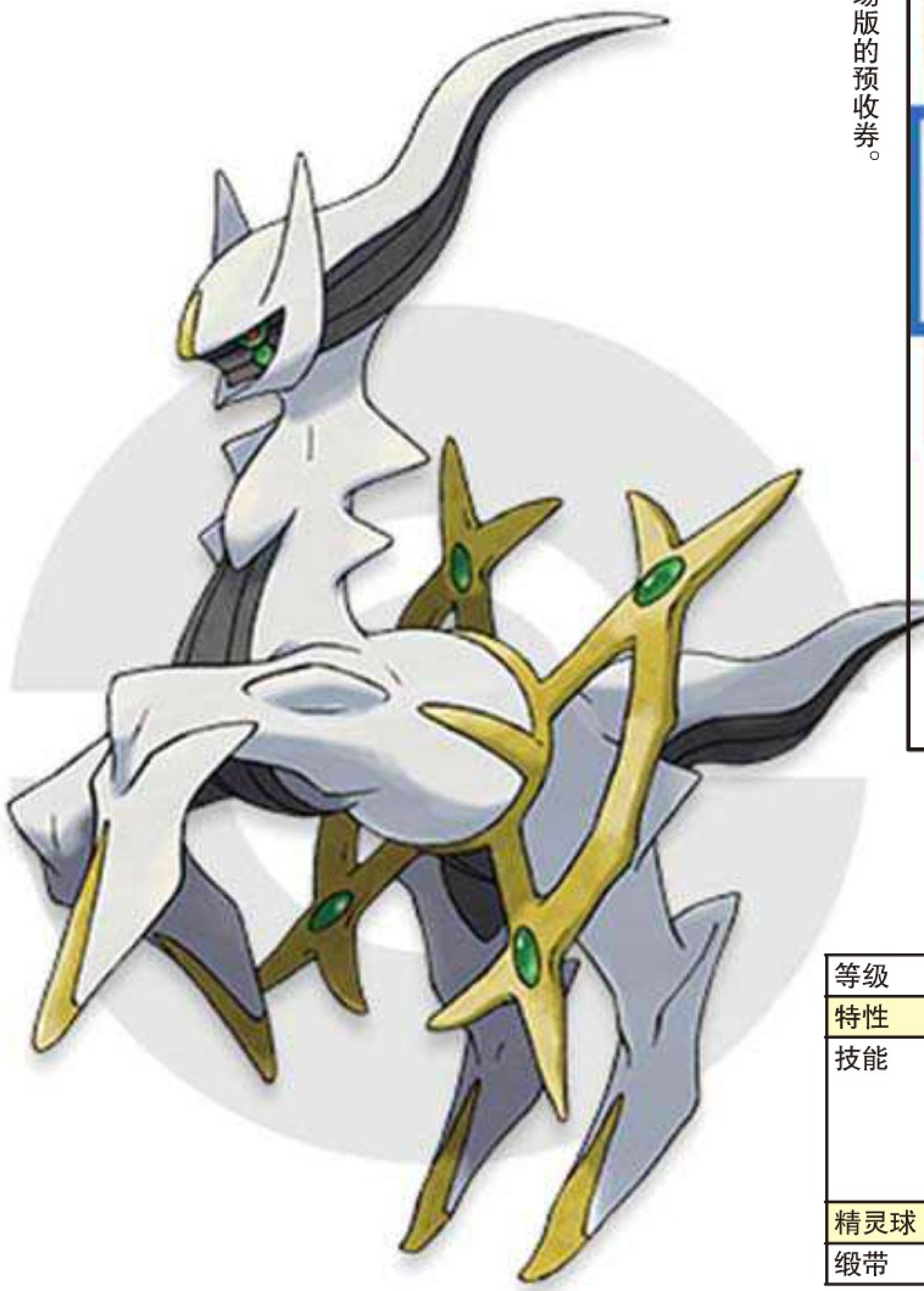
登场口袋妖怪


皮卡丘
喵喵
天线鼠
顽皮熊猫
魔尾狐
兵长蛙
针栗鼠
摔角鹰
挖地兔
雷霆狮
火炎鸟
音波蝠
忍兽
魔乌贼
度魂南瓜
卡比兽
哥特姆
花仙后

其他消息

预售券特典精灵：阿尔修斯

2015剧场版的预售券特典的两个精灵之一，已经公布的是一只100级的阿尔修斯，从目前的18种类形态中随机配送。





▲2015年剧场版的预收券。

等级	100
特性	多重属性
技能	制裁飞石
	爆裂燃烧
	高压水炮
	大地力量
精灵球	珍贵球
缎带	祝愿缎带

全部 18 种的阿尔修斯



携带丝绸围巾的系阿尔修斯



携带火球石板的阿尔修斯



携带水滴石板的阿尔修斯



携带雷电石板的阿尔修斯



携带碧绿石板的阿尔修斯



携带冰柱石板的阿尔修斯



携带拳击石板的阿尔修斯



携带剧毒石板的阿尔修斯



携带大地石板的阿尔修斯



携带奇异石板的阿尔修斯



携带玉虫石板的阿尔修斯



携带岩石石板的阿尔修斯



携带岩石石板的阿尔修斯



携带妖怪石板的阿尔修斯



携带龙之石板的阿尔修斯



携带凶狠石板的阿尔修斯



携带钢铁石板的阿尔修斯



携带精灵石板的阿尔修斯

礼物阿尔修斯技能详解

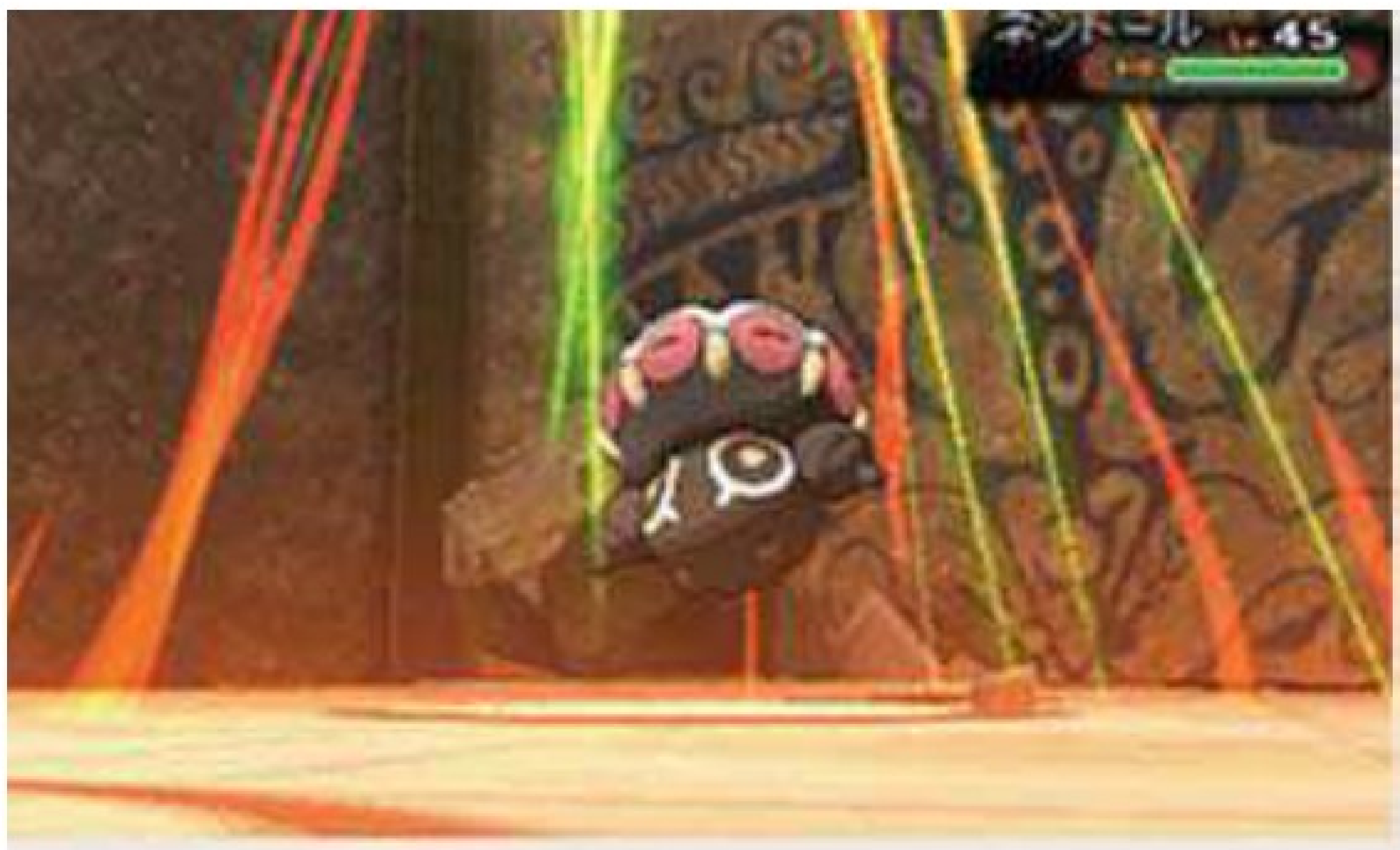
制裁飞石

属性	随携带石板而变
类型	特殊
威力	100
命中率	100%
PP	10



阿尔修斯的专有技能，根据携带石板的不同而改变属性，由于阿尔修斯携带石板本身也会改变属性，因此无论什么石板，该技能都有1.5倍的属性威力加成，而石板本身也对技能有1.2倍的威力家成。





爆裂燃烧

属性	火
类型	特殊
威力	150
命中率	90%
PP	5

原本是火系御三家最终形态才能学到的火系最强机能。命中目标后下回合不能行动。会解除目标的冰冻状态。





高压水炮

属性	水
类型	特殊
威力	150
命中率	90%
PP	5

原本是水系御三家最终形态才能学到的水系最强技能。同样有命中目标后下回合不能行动的副作用。



大地力量

属性	地
类型	特殊
威力	90
命中率	100%
PP	10

10%几率使目标降低1级特防。





最新的剧场版海报

随着2015剧场版主片更详细的消息的公开，以及短片主题的确定，官方也放出了两张新的海报。比起上辑的两张，信息量似乎大了不少呢。







首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 22 回 口袋妖怪事件的第二天

1997 年 12 月 16 日，不少人（多数是小孩）在电视上观看了《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）后身体发生了不良反应，有 700 多人到医院就诊，其中约 100 人还入院接受了治疗。虽然有一些病情较重的患者，不过不幸中的万幸是没有人因此而失去生命。当时部分患者并没有到医院就医，但他们还是被算进了受害人数中，于是在当日的事件报道中估算受害人数应该超过了 1 万人。

为小孩子制作的动画反而让他们受到了伤害，这让整个日本都震惊不已，媒体的报道也让情况变得更为混乱。媒体人士对这个事件穷追不舍的报道，就像是咬住猎物不放的锯齿鲑一般。



▲锯齿鲑是食人鱼的一种，被称为“水中恶魔”。

但当时的我并不知道大多数受害者处于一种怎样的情况，这可能是因为我在一个远离城市的海边乡下工作吧，这个事件在当地并没有受到过多关注。并且自认是事件加害者的我不仅不敢看电视新闻，也不敢读报纸。

现在说起来还是很难为情，当时的我基本是处于一种把自己封闭起来，逃避现实的状态。因此对于这个事件的全貌和真相，我其实并不比当时的媒体多知道多少。

在那个事件发生的 1 年半后，我因为身体原因入院接受治疗，并恰巧得知了当时因事件受害的一位女孩被送进这家医院就诊的事，于是便萌生了探究这起事件的想法。

事实上在入院前，我如果想了解关于这个事件的媒体报道的话，只要在网上搜索即可——当然了，现在读者们也可以通过网络了解这个事件的来龙去脉。但媒体的报道中并没有包含更多重要的信息，我本人也不希望对这个事件作进一步了解。

打个比方来说，我就好像是一起交通事故的加害者一样，虽然对被害者万分歉意，但由于这并不是一起因为粗心驾驶或者酒驾而导致的交通事故，因此我更希望围观者将其看做是一起为事件双方都带来了不幸的事件。

但是《口袋》的情况也是如此吗？我


一線超えた？刺激志向

150人以上なお入院

CM脳波で効果測定も

制作側「思いがけぬ事態」



▲当时铺天盖地的报道，让《口袋》遭遇了有史以来的最大危机。

想这是很难回答的。记得当时我会对自己所做的工作隐隐约约抱有一种不安感，但可能在所有的工作人员中只有我有这样的感觉吧。

这个被称作“口袋妖怪冲击”的事件距今已经十多年了，但说实话我在写专栏时只要一想到当时的情景就非常低落，以至于无法下笔。

不过在写这个事件经过的时候，正好遇上了专栏停载（注1），不少读者在停载期间曾担心会不会有《口袋》的相关人士给这个专栏施压，让我不要再提及过去的事。但迄今为止这个个专栏并没有接到过任何来自于《口袋》相关人士的抗议。反而某位制作人曾说：“不知道首藤刚志作为初期动画《口袋》的系列构成在这部动画上都花费了什么心思，其中的过程想必比较曲折，但内容一定非常有趣。”因此他一直鼓励我写作这个专栏。

注1：因为作者摔伤入院，该专栏曾短暂停载了一段时间。

我的作品质量虽然会有参差不齐的状况，但是我会尽量避免写出让自己后悔的作品。因此我本人不会对自己参与过的作品抱有恶意，随意地进行诋毁，所以专栏中对事件的描述和观点基本上还是比较客观的。

在这里说个题外话，我虽然非常喜欢看电影，但原本并不是想成为一名编剧。对于这点我也曾在初期的专栏提到过，我只是一开始偶尔写了一个剧本，并且偶然间获得了他人赏识，于是在不知不觉间我就成为了以写作为职业的人——而这就是被世人称作编剧的一职了。

现在想来我能成为一个编剧其实是非常幸运的，我原本并不喜欢写作，能以此为生也只是因为我任性写就的东西正好得到了他人的认可，然后他们向我发出了工作邀约，并允诺我可以按照自己的想法写作。况且只有剧本也不能成为一个完整的作品，除了剧本外还需要制作公司、电视台、代理店、赞助商，导演以及其他工作人员在作品中融入了各种各样的创意，这样一来一部作品才能真正地变得有趣。

写小说也是如此，如果不先让编辑对你的小说产生兴趣，那么这本小说就无法顺利出版。

当然了，如果没有观众或者读者觉得我的作品有趣的话，我也无法顺利地在编剧这条道路上发展。不过想必也有人不喜欢我写的东西或者我这个人的吧（因为从作品中多多少少也能看出我的为人）。

因此，对于那些不允许我自由写作的



▶正是多年来对自己作品的写作坚持，才让首藤刚志创作出了一部部优秀的作品。

作品，我一开始就会拒绝；而对于那些感兴趣的作品，我则会贯彻始终地进行创作。

这样想来，年轻的我可能是一个顽固又任性的编剧吧。

无论是制作者、导演还是编辑，这些工作人员都有着各自想创作的东西。而他们在对我的剧本进行改编前都会事先打招呼，在我的职业生涯中像这样良好的合作关系持续不断，因此这让我感到了自己是多么地幸运，在这里也十分感谢他们，因为正是他们的配合才让我的作品能够变得更为有趣。

希望过去对我的作品赞赏有加的人在看到我现在所写的东西后会说：“你的作品还是那么有趣啊，当年的我真是没走眼。”因此为了达成这个目标，我一直在努力创作，期望能超越以前的作品，这也是我给自己施加的压力。与此同时，我近来也在将自己所写的东西努力地与合作者创作出来的东西融合在一起，这样也可以把对方想要创造的东西变得更为有趣。

因此当我回过神来的时候，我基本就在以写作为生了。其实在工作（也就是衣食之源）之外还有很多事可以做，但有时我觉得自己的人生可能会一直和写作“纠缠不清”了，每当想到这点，我就会陷入一种失神的状态，但对我来说这样其实也不坏。

因此，如果我在这个专栏中对曾经参与过的作品提出了什么批评性意见，那也只是抒发一下对我人生过往的一些感叹而已。

对于仅有一次的人生，我是打算不在意他人的眼光尽情享受这个生命的过程的。最近重读自己写的专栏时，就发现由于写作上的欠缺，其中的部分文章多少都带着为自己辩解的感觉。但我绝对没有想为自己曾经做过的事进行辩解，或者将自己的过错推脱给别人。我只是想要将自己经历过的事在专栏中愉快地与大家分享而已。并且这个专栏面向的对动画剧本写作有兴趣的人，于是在写作的内容方面我结合了自己的经验，并将动画剧本写作的相关内容关联了起来。所以总的来说，这个专栏的主旨就是在了解动画剧本创作相关常识的基础上为大家提供一些参考建议。

我写了这么多年的专栏，也只得到了一次批评性的反馈，而且这个批评和《口袋》毫无关系。

这个专栏的另一个版块——“与其说是近况报告不如说是传授‘谁都可以成为编剧’的诀窍”则是某个机器人动画的制作人提议开设的。这部机器人动画在第1集的剧本完成后还没有决定导演的人选，并且整部动画非常短，只有13集。直到举行最后1集故事走向的讨论会当天导演也没有到场。因为在那个时候，导演人选仍然没有确定，因此可以说在当时导演与这部动画的剧情构想毫无关系。

因为不知道谁会成为这部动画的导演，于是制作人要求我将第1集用文字进行分镜，而这其实是导演、演出或者分镜工作人员的工作范围。没想到“姗姗来迟”的导演在上任后并没有立即按照文字绘制分镜，而是在首个讨论会上给已定型的故事突然加了一个重要角色。由于是重要角色，自然就会在剧情中起到举足轻重的作用，我想导演应该是在经过深思熟虑后才让这个角色加入的，并且在这之后导演还决定了这个重要角色和其他主要角色的声优阵容。

于是这部动画就在极为紧张的日程安排中继续制作了，而后期加入的这个重要角色并没有在剧情上起到推波助澜的作用，剧情的更改还拖累了进度，分镜只得等剧本重新写好后才能绘制，以至于在配音时分镜才勉强做好，结果出来的作品和

当时制定的故事框架毫无关系。不过制作团队制作了另一版结局，由于动画的最后结局和当时既定的结局衔接不上，因此新版结局可以说是弥补了这个遗憾。

初期拟定的故事框架在几番删改后完全消失了——我想在专栏里针对这样的经验教训，尽量正确地引导读者来写作剧本。

因此我这个专栏的重点还是在讨论剧本创作上。

在这个机器人动画播放后，我收到了来自于制作人的抗议。他说由于我在专栏里提及了这些幕后的事，同名游戏和手办的销售都受到了一定影响。迄今为止，这是专栏接受到的惟一一个抗议，于是我决定在进行《口袋》的相关写作时尽量避免此类情况的发生。

《口袋》的一位固定编剧，以及其他几位参与过多部动画的系列构成工作的老手也曾跟我说“像《口袋》这样给编剧提供优待的动画真的是很少”，并且《口袋》动画虽然存在着各种各样的问题，但就制作体制和制作态度而言是出类拔萃的，因此我无意将《口袋》和其他曾在专栏中抱怨过的制作公司相提并论。

虽然讨论会的次数并不是越多越好，但是《口袋》针对一集动画往往会举行三到四次讨论会，并且定稿后印刷的剧本也是和基于分镜写就的配音剧本区别了开来。

其实定稿剧本原本就不是必须印刷出来的（最近的动画基本都不会给工作人员印刷定稿剧本），一些动画甚至是在配音的几天前才发现剧本内容根本不过关，于是在配音时动画的画面绘制和上色等工作仍未完成，只得使用分镜镜头。

所以《口袋》动画在制作上比起别的动画情况好很多。

《口袋》的收视率不差，在孩子们中也获得了较好的评价，游戏的销量也不错……可以说《口袋》游戏的动画化一直在顺利地推进中——想必很多人都是这样觉得的吧？

那么为何会出现此次的口袋冲击事件呢？就像是一个人一直在奋力奔跑，然后突然掉入了陷阱一般——至少我在事件发生后的感觉就是这样。

事件发生两天后，电视台决定停止《口袋》动画的播放，并开始查明原因，电视台还宣布只有在确定不会导致人身安全问题后才会恢复播放，这对电视台来说是理所应当的应对措施。

于是又到了每周惯例的剧本讨论会，但剧本都因为这个事件而停止了写作。那天也是剧本制作人员们在事件发生后的首次相见，于是讨论会上完全看不到大家的笑容，工作人员之间也没了平日里的玩笑话。

（未完待续）



▲得益于优秀的制作体制，配音时《口袋》的画面上色等工作都已经悉数完成。

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

出院后我每天都会看两部电影。

除了蓬勃发展的动画外，日本的电影也有着不错的势头。

从《入殓师》开始，到《容疑者X的献身》、《帕高与魔法绘本》、《逝纸》、《阿基里斯与龟》和《重金属摇滚双面人》。这些作品都分别有着各自的乐趣。每当看到这些电影我都会不由自主地发出感叹，特别是《帕高与魔法绘本》中的CG动画和真人映像穿插的灵活手法也让我佩服不已。



▲《帕高与魔法绘本》讲述了财力雄厚但狂妄自大的大贯先生由于心脏病突发被送入了医院中，在那里他邂逅了许多形形色色的人，并与天使般的小女孩帕高成为了好朋友的故事。

在日本电影中我觉得不过不失的就是《20世纪少年》这类的作品了，往往我看完此类影片后只会觉得它们的质量还行。这些作品在选材和演出上都有着各自的特征，内容方面也十分有趣，让作品显得平庸的“罪魁祸首”说到底就是剧本。

在《20世纪少年》这部电影中，登场人物都像是来自教科书一样，不过对演员来说模式化的角色演起来更容易。既然角色模式化了那么就只能看演员在表演上绽放的个性了。毕竟在这样模式化的电影中，比起登场人物原本的性格设定，演员的个人特色更能让观众直观地接受角色。虽说影片都是按照登场人物的设定来挑选演员的，但这部影片中演员的演技反而变得异常引人注目。



▲作为一部成功漫画作品的改编，《20世纪少年》只能说是中规中矩，毫无惊喜。

即使是不同的选材，一部影片在故事和主题上也有着一个固定模式，因此只要影片的音乐回响在耳畔，这部影片的故事和主题就浮现在了眼前。只要人物、故事和主题非常易于理解，那么剩下的能让观众留下印象的东西就是演员的演技和影片配乐了。

但现实世界真是像电影这般易于理解吗？

无论基于怎样的素材和主题来创作剧本，编剧首先需要对现实世界中的环境和世人进行观察，然后在此之上创作出登场角色。因此如果一部影片除了登场角色和主题外，只能靠演员表演和音乐来吸引他人的话，也从一个侧面反应了剧本较弱的这个问题。

在我看来，一些动画只专注于描绘游离于虚构和现实之间的世界观，并且只会用战斗场景来撑场面，对于这种动画我想任何一部电影的质量都远胜于它。

www.dooland.com

口袋妖怪原型探析
——梦回芳缘（2）

距离《宝石》重制版发售已经过去了几个月，趁着这股热劲还没完全消散之际，我们继续来回顾第三世代的口袋妖怪们吧。

文/海月真冬　编/马修

No.343天平土偶& No.344念力土偶

口袋妖怪的世界中处处有着现实世界中的文化，如每个大陆里登场的城镇都基本有对应的地点，神话传说也有着相应的依据等等。正因为结合现实世界，以人们熟知的事物为基点来发散思维，得到的东西才会让人们觉得有亲切感。这次我们要介绍的第一组口袋妖怪，就和古文明有些关系，而“《口袋妖怪》系列”中，又几乎每一世代都会出现类似的口袋妖怪，让人忍不住想前往过去的世界探究一番。



首先来看初始形态的天平土偶，天平土偶被描述为靠单脚旋转前进的口袋妖怪，并在古代壁画中出现。看到天平土偶的形象，很容易让人联想到一种大家都熟知的玩具——陀螺。陀螺的形象与天平土偶相似，不看天平土偶的头部和手的话，剩下的部分基本上就是一个陀螺了，因为传统的陀螺大多是这样的倒圆锥形。过去在公园或广场里时不时可以看见有人用鞭子抽陀螺，这是非常常见的一种玩法——将绳子缠在木制陀螺上，用力抽绳，陀螺就可以直立旋转。不过日新月异，现今的

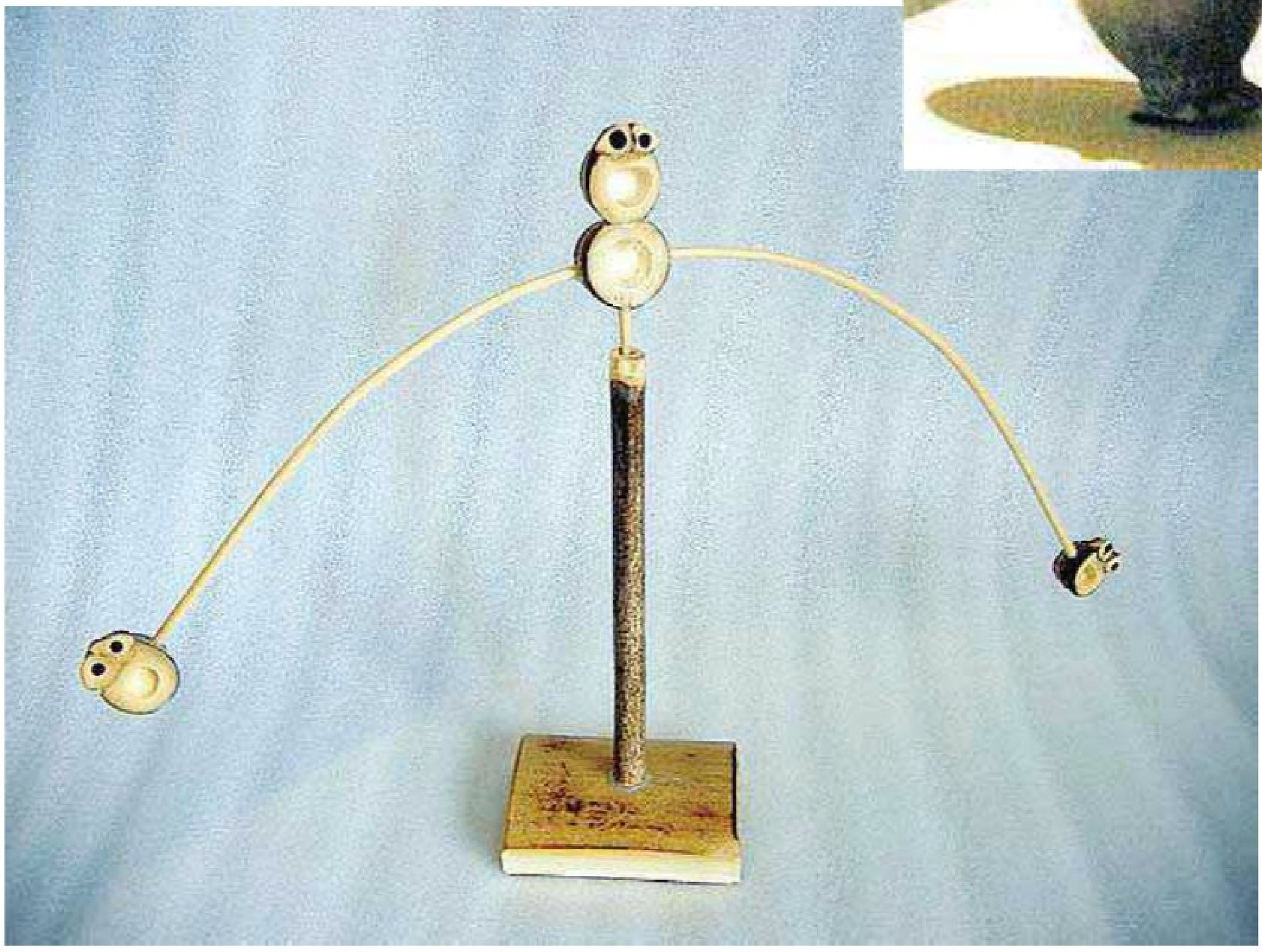


陀螺已经演变出各种各样的玩法了，材料当然也不限于木头。像磁浮陀螺是不需要接触地面的，有些陀螺还可以发声，而有的玩具陀螺甚至可以不局限于倒圆锥形，因此陀螺这个词的定义也变得广泛起来。也就是说，任何只要能以它的重心为支点的物体，受到力的作用后仍然能保持自身旋转的状态，都可以叫陀螺。像天平土偶，虽然形象与陀螺有些差别，但它可以靠单脚旋转移动，保持这种稳定的状态，被称作陀螺也是完全正确的。

那么，天平土偶的头部和手部，仅仅是随意附加上去的吗？其实也不是，因为天平土偶还有别的原型所在，这个答案可以从它的日文名中找到。天平土偶的日文名为**ヤジロン**，是**ヤジロベエ**的变形，**ヤジロベエ**写作汉字为弥次郎兵卫，是一种两臂平伸保持平衡姿态的人偶玩具。这种玩具是日本的传统玩具，弥次郎兵卫则是江户地区的方言，英语写作balance toy（平衡玩偶），非常直观易懂。这种玩具的全体重心在支点以下，使得它可以安定地站立着，安定性会随着支点和重心的距离的增加而增加。以弥次郎兵卫为原型的力学模型经常出现在日本学校等地，作为教育用的材料。



▲土偶



▲弥次郎兵卫

土偶是人形的土制品，为日本绳文时代的代表性遗物。它的样子像人，不过手脚的形状比较夸张，眼睛很大，且基本是眯着眼的造型，跟念力土偶的眼睛相似。土偶的种类很多，不过大多土偶的形象都接近女性，所以一般被认为与生殖和丰盈有关。现在记载的日本最古老的土偶是在三重县、滋贺县出土，根据调查，日本全国出土的土偶总数约有15000个。不过不知为何，出土的土偶大多都无法保证完整的造型，且像是被故意毁坏过，特别是足部损坏的例子非常之多，有种说法是为了驱除灾厄，不过并没有得到证实。土偶从头到脚都散发着神秘的气息，甚至有人认为土偶就是古代时来过地球的宇宙人的原

除此之外，天平土偶还有一个原型，这个原型是与其进化型共通的，同时也是它们的分类。天平土偶的进化型念力土偶，看起来已经不像陀螺了，说明它的原型已经逐渐从天平土偶上脱离，进行了全新的演变。这两只口袋妖怪的分类是土偶，也就是原型所在。念力土偶的日文名**ネンドール**，就是由ねんど（粘土）和ドール（玩偶）组成的，就是在指土偶。





型，这种论点被称为古代宇宙飞行员说——那种认为古代有宇宙人来过地球、创造了人类并传授了超古代文明的一种学说。虽然听起来荒诞无奇，却也别有一番风趣，虽然学说并未得到肯定，但仍有SF类漫画作品描述过类似的故事。人的想象力是无穷的，正因为如此这些古代文明才带有神秘的色彩，或许这也是官方把它们请进口袋妖怪世界的理由之一。

No.345触手百合& No.346摇篮百合

生活在古代的动物大多数都因为某些原因相继灭绝了，然而仍旧有一部分动物存活了下来，在口袋妖怪世界中也有这样的例子，比如触手百合和摇篮百合这一家。

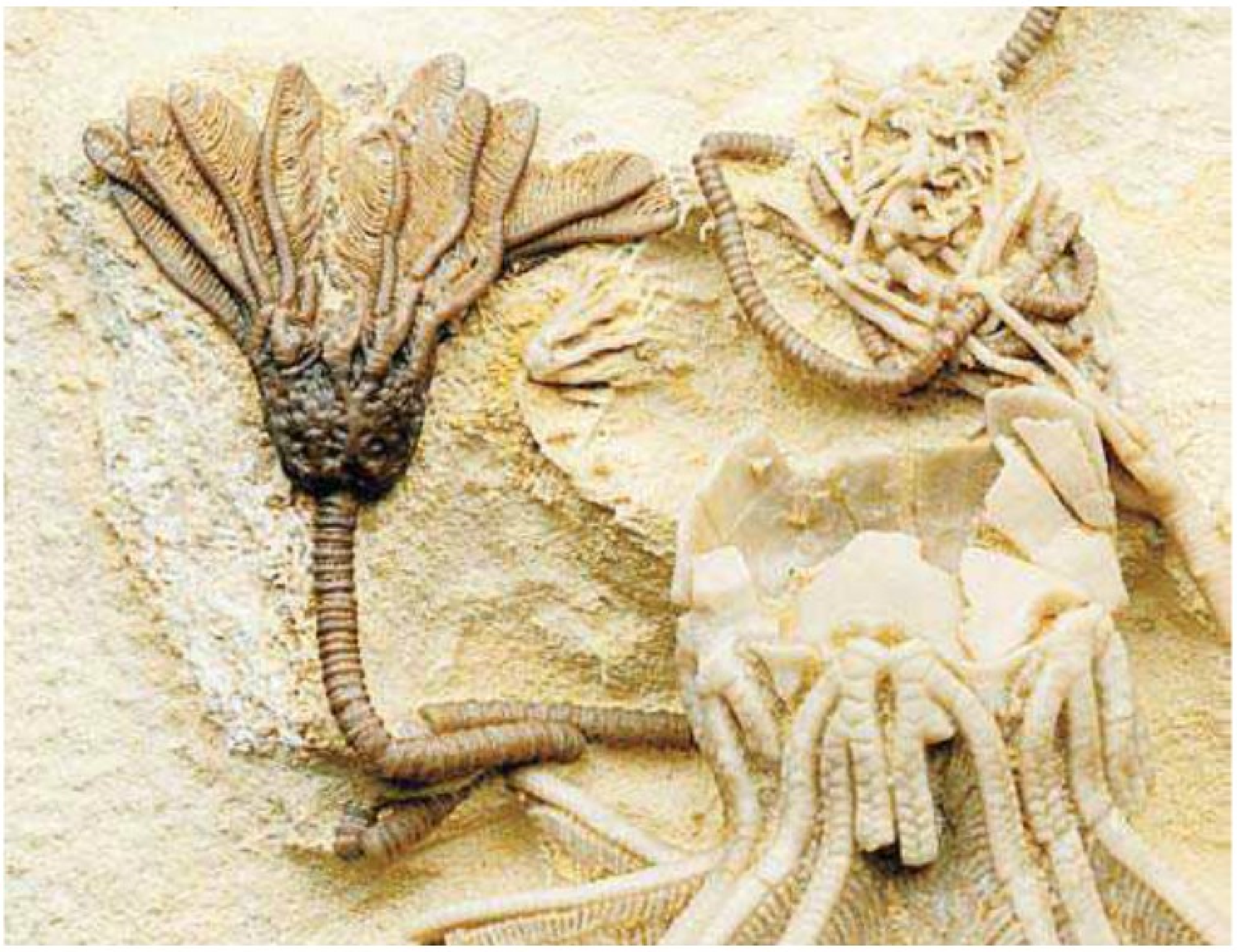




触手百合和摇篮百合的原型都为海百合，这一点可以从触手百合的日文名中推断出。触手百合的日文名为リリーラ，其中含有リリ－（百合）的词根，因为它是生活在海底的口袋妖怪，再根据形象，故推断出它们的原型为海百合。海百合这个名字听起来像植物，实际上却是动物，与海星、海胆等海洋生物一并被称为“棘皮动物”，因为这些动物的表皮一般都有棘刺，因此得名。

考虑到这两只口袋妖怪的形象，设计者还是给它们加上了草属性；但相对地，它们的生蛋组别只有“水中3”这一个。海百合有很多腕足，还有像植物的茎一般的柄，柄上长有触手，在几亿年前的海底到处都可以看见海百合的身影。不过，并非所有的海百合种类都得以繁衍，在三叠纪时期，很多海洋物种灭绝，也有不少种类的海百合难逃厄运。海百合最早出现于奥陶纪，在石炭纪和二叠纪最为繁荣，其数量也十分恐怖，占据了各类棘皮动物总数的三分之一。而生活在现代的海百合被重新发现时，是在深水海域中。当时的人们认为现代的海百合只能在深海生活，但后来又顺次发现了在浅海，珊瑚礁等地生活的海百合，初期的结


▲海百合


▲海百合化石

篮百合，身体下部就有着台座一样的结构，看起来就是一副行动迟缓的模样。虽然不能到处寻找食物，但海百合有可以捕猎的触手，它们将腕枝迎向水流，像花朵一样平展开来，随着水流偏偏起舞，等待猎物亲自上门。这种在海底慢节奏地左右摇摆的方式，看起来就像是母亲为了哄婴儿睡觉而缓缓摇动的摇篮一样。

触手百合和摇篮百合的形象上还有一点比较有趣——它们有着拟眼。乍一看过去的话，会以为触手百合中间部位的圆圈和摇篮百合头部的圆圈是眼睛，实际上，那只是一种伪装性质的花纹。触手百合的眼睛位于头顶的黑色部位，摇篮百合的眼睛也在头部的黑色部位，但那个部位看起来非常像嘴，因此会让很多人都产生误解。图鉴中并没有提到拟眼的相关资料，但现实的海底世界中也有这样的鱼类存在，例如钳口鱼。钳口鱼的尾鳍附近有黑色的假眼睛，目的是为了迷惑敌人，使自己能从容逃跑。不过，从触手百合和摇篮百合这种不善于逃跑的形象来看，或许是为了使猎物疏忽大意、从而方便自己捕猎吧。

论也就被推翻了。

触手百合的进化型摇篮百合同样属于海百合，摇篮百合的日文名**ユレイドル**中，还包含了**クレードル**这个词，意为“摇篮”。摇篮与海百合似乎并没有什么关联，但笔者认为这是设计者在指代海百合的生活方式。海百合不能像鱼类，章鱼或乌贼那样可以在海底自由行动，因为它们都是扎根在海底的，无法行走。像触手百合和摇





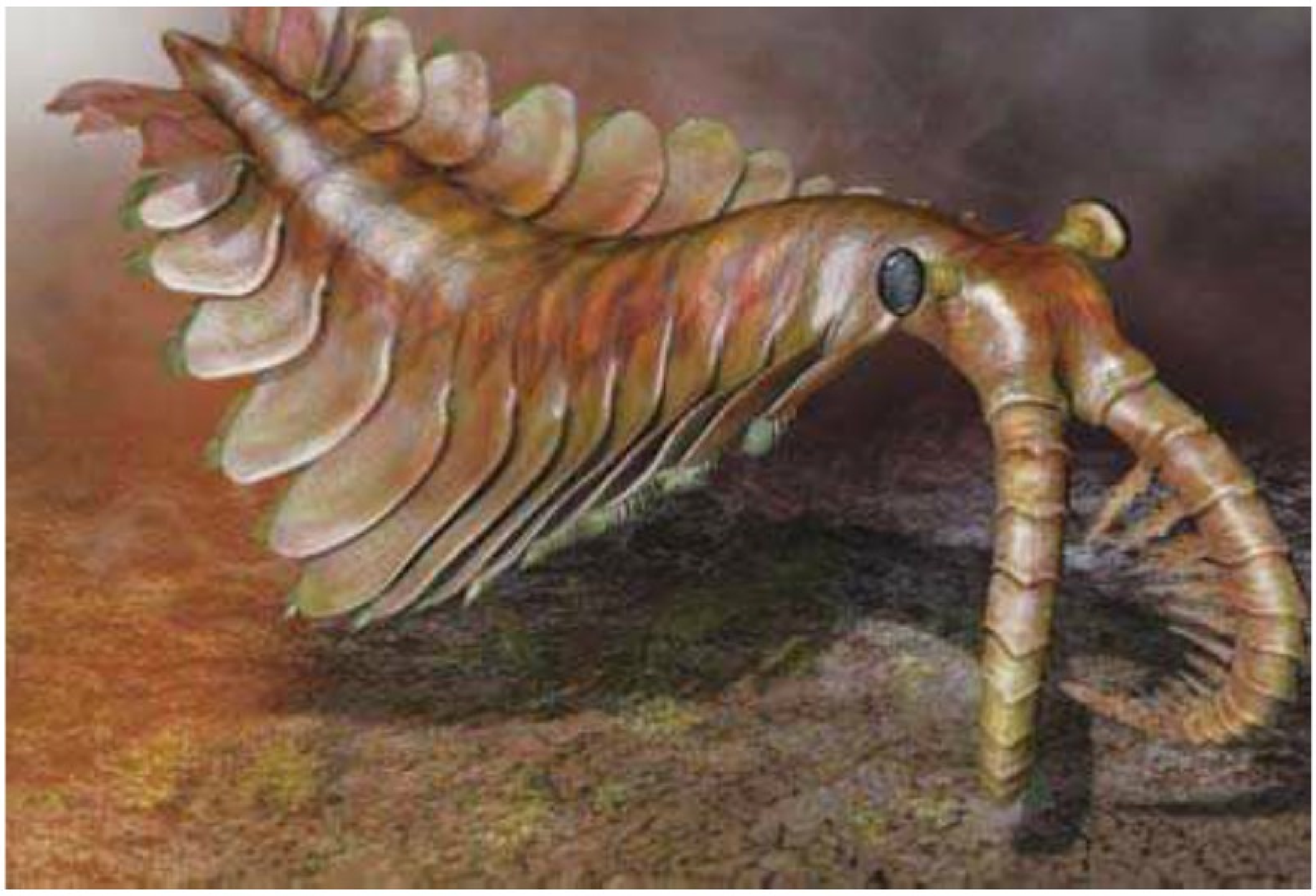
No.347太古羽虫& No.348化石龙蝎

刚才我们提到，有部分古代生物经过时间的重重考验生存了下来，不过这次要介绍的这一组口袋妖怪的原型就没那么幸运了，它们和大部分古代生物一样在我们无法想象的环境中灭绝了。不过，它们也仍旧被请进了能容纳一切的口袋妖怪世界。





太古羽虫和化石龙蝎与上一组的海百合家族的柔软形象不同，看起来具有坚硬的质感，其中太古羽虫进化之后直接变成了两足行走的动物，变化还挺大的。太古羽虫和化石龙蝎都有一个共通的原型，叫做奇虾，奇虾的日文名为**アノマロカリス**，正好存在于太古羽虫的名字中。



▲奇虾

奇虾是一种古代生物，因为其部分化石看起来像虾的腹部，因此被命名为Anomalocaris，意为“奇妙的虾”。日语中奇虾的名字直接采用了该学名，中文则将意思翻译了出来，即我们现在看到的“奇虾”。既然和虾相似，奇虾是否也是在海底生活的呢？答案是肯定的。奇虾的生活时间在约5亿2500万至5亿500万年前的海底世界，在伯吉斯动物群（指约5亿500万年前栖息的动物）中属于非常具有代表性的动物。它是现在所知的寒武纪时期的最大动物，而且是当时的顶点捕食者。虽然在游戏中太古羽虫只有0.7米，但奇虾实际上是一种较大的动物，在中国曾发现过奇虾的化石，体长就有2米左右。奇虾看起来有点像三叶虫，但比三叶虫更具攻击性，根据对化石的调查，科学家们还认为奇虾曾猎捕过三叶虫，因为它们在三叶虫化石上见到过一些奇特的咬痕，后来被证实是奇虾所造成的。不过，三叶虫拥有坚硬的外壳，奇虾是否每次都能顺利猎捕则是个未知数。

作为捕猎者，奇虾不仅拥有尖锐的牙齿，还拥有敏锐的复眼。长久以来，科学家们都认为三叶虫的复眼是当时生物中最敏锐的，但后来他们发现，奇虾的复眼比三叶虫还要敏锐。奇虾的复眼有3厘米长，水晶体的数量也非常之多，在现代的动物中，恐怕只有蜻蜓能和它平起平坐。我们不难发现，太古羽虫的眼睛是向外凸出的，而且还有关节连接

着，可能是为了指代奇虾的复眼。除了上述两种武器外，奇虾还有一个扇状尾巴，可以随着附肢作波浪形运动，科学家们认为这个尾巴可以推动奇虾在水中前进，或许这是太古羽虫拥有轻快特性的理由之一。太古羽虫作为岩石和虫属性的口袋妖怪本身怕水，但仍然能学会很多水属性技能，如水枪、水之波动等，而且还是惟一一只属性弱水却有轻快特性的口袋妖怪，侧面反应出了古代时期的它在海洋中的高地位。

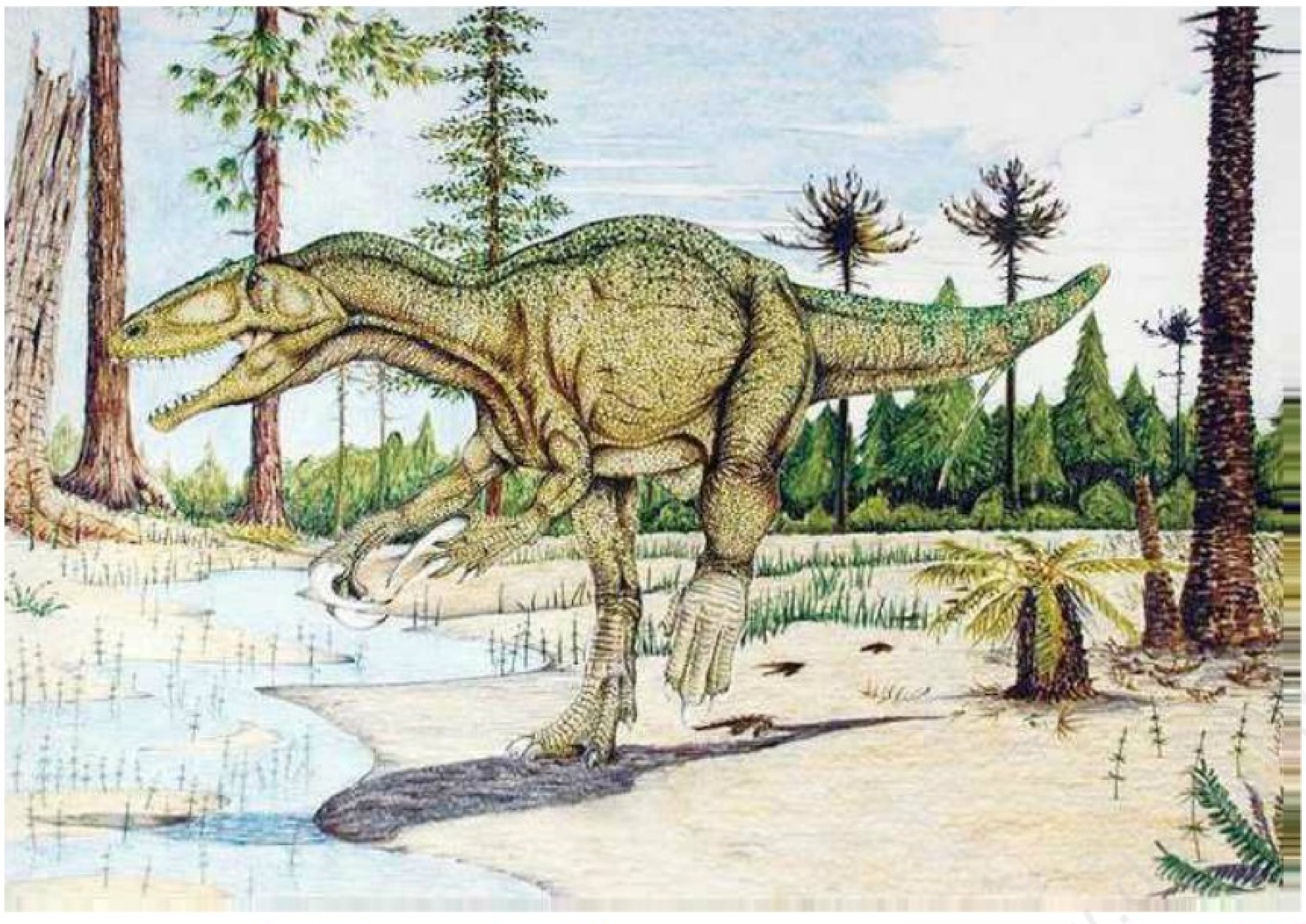




但是，再高地位的奇虾也没能逃脱时间的考验，最终还是灭绝了。只不过当时对奇虾的灭绝有一种错误的判断，科学家们开始认为，奇虾灭绝于寒武纪，但是推定灭绝的那个时期地球环境并没有什么大变化，气候也很温暖，奇虾就这么稀里糊涂灭绝了实在是很奇怪。后来，科学家们又发现了新的奇虾化石，推定为奥陶纪和泥盆纪的，至此科学家们才做出结论，仍有奇虾生存到了寒武纪之后。

太古羽虫的进化型化石龙蝎看起来已经不像奇虾了，或者说，化石龙蝎其实是以奇虾为基础，再结合了其他动物所设计，因为化石龙蝎的身上仍留有奇虾的元素，如红白色的附肢。化石龙蝎的日文名是**アーマルド**，可以看做armor（盔甲）和shield（盾牌）的拼合，仅表现出了它的坚硬外表。不过，从形象上来分析，化石龙蝎应该是结合了部分恐龙的元素，例如重爪龙。重爪龙长有强有力的利爪，就像是镰刀一样，它可以用尖锐的钩爪将猎物杀死，但它的牙齿比较特殊，并不是一般食肉恐龙的刀型，所以科学家们推测它可能并不能很好地担任猎食者的角色。后来，科学家们通过观察发现，重爪龙的牙齿与鳄鱼相似，因此推测它可能生活在水边，以鱼类为主食，腐肉为辅食。化石龙蝎的尖爪与重爪龙的相似，而重爪龙生活在水边的推测也为该原型提供了一些有力的凭证。

▼重爪龙





口袋世界丛林法则

《口袋妖怪》生态系统漫谈（7）·人类相关篇

文/凯切斯
编/马修

我们这篇连载专题的标题主语是丛林法则，讲述的就是口袋妖怪世界中大自然的一种弱肉强食自然法则下的生态，一般来说，大自然的话题是要远离人类的，但口袋妖怪世界的不同之处在于，其本身就是和人类社会息息相关，很多地方的介绍都会提到“人和精灵和平共存”，不仅如此，有些精灵物种的改变甚至诞生，都和人类的生产社会活动息息相关，但这并不等于它们就是人类的精灵，相反也在人类看不见的阴影中，默默地生息繁衍……

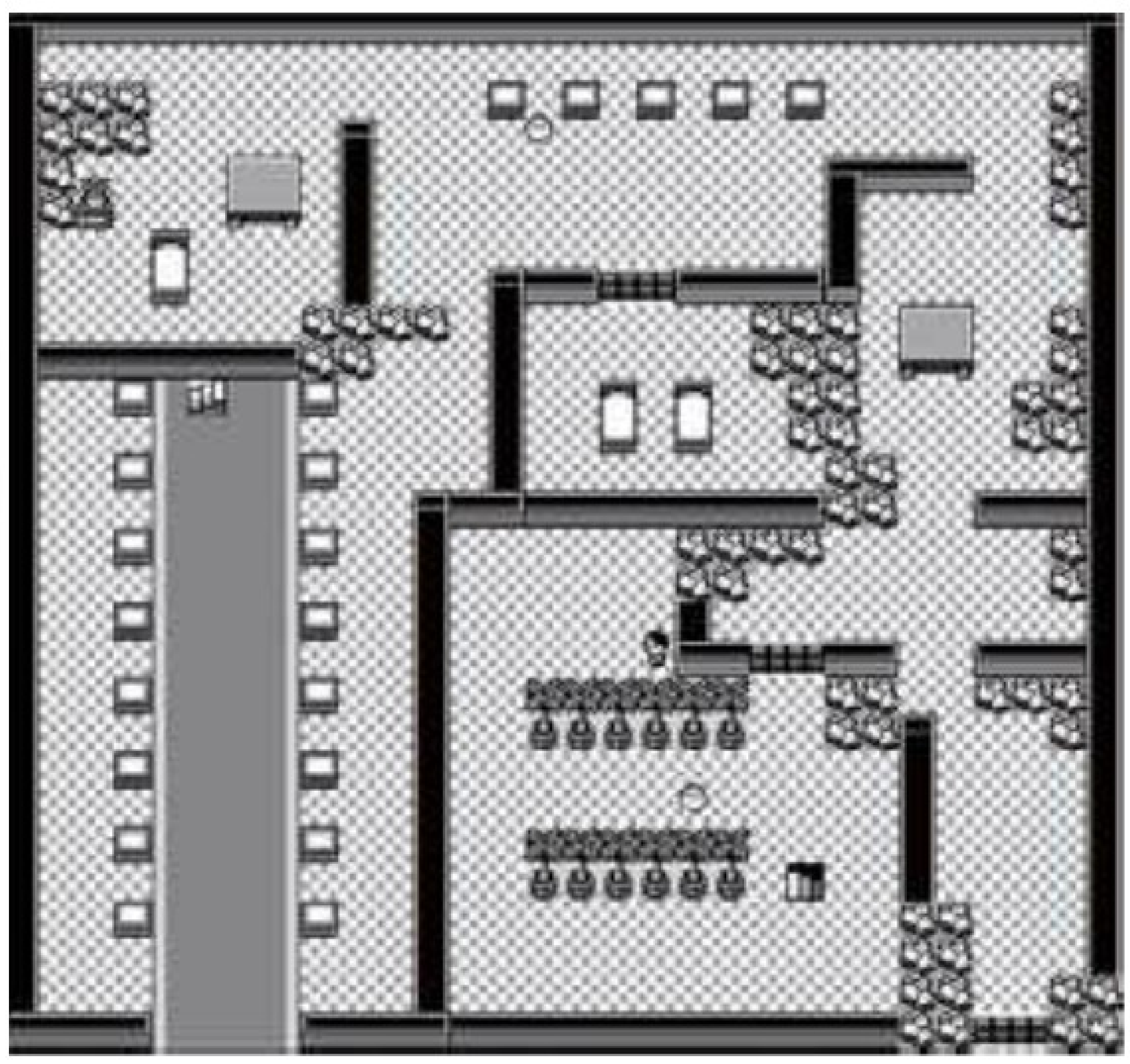
野生精灵栖息的人造设施

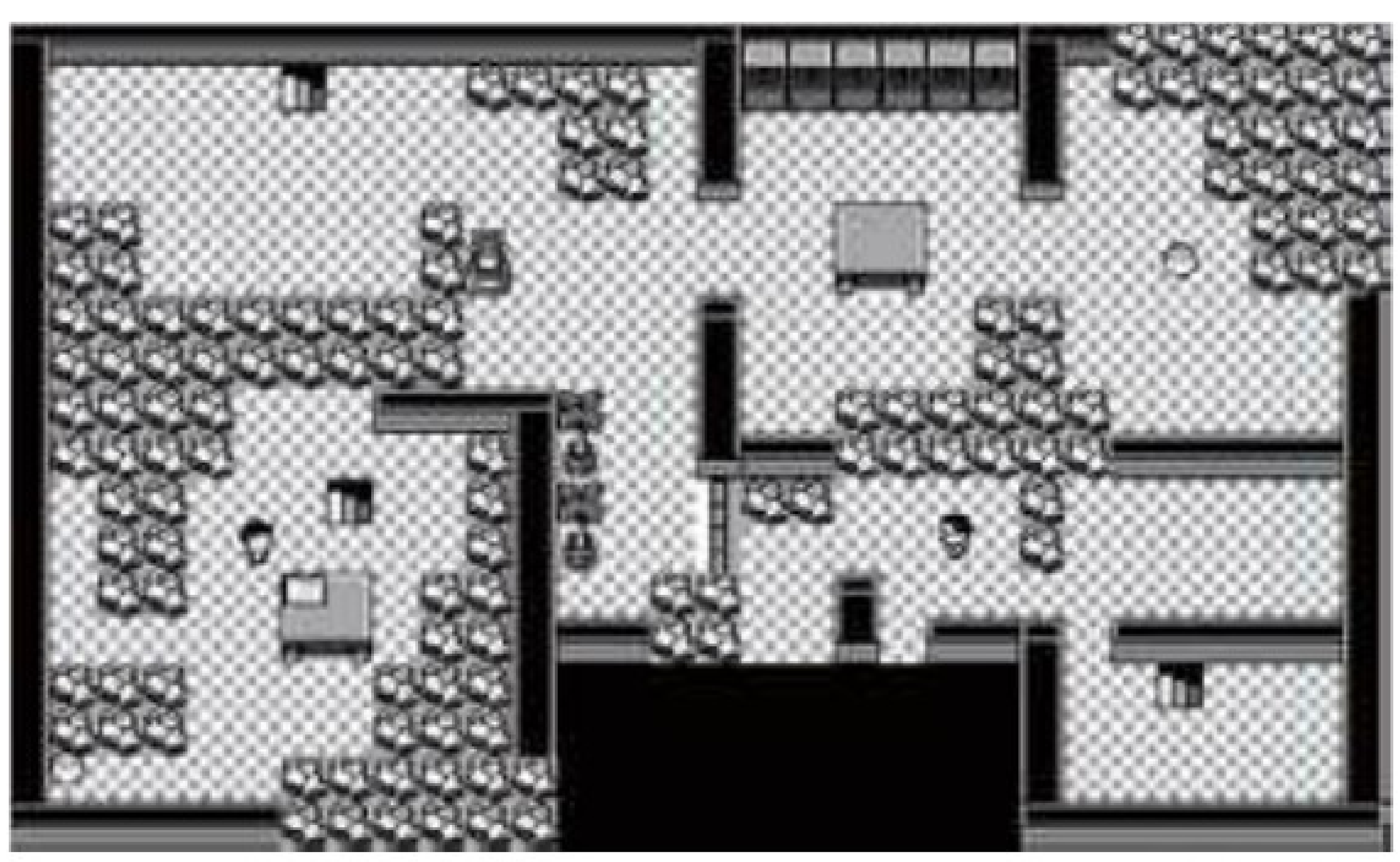
按照惯例，在说某一大类精灵前，我们先来说它们栖息或相关的场所，在本篇“人类相关”主题下，这种场所其实并不是很容易界定，比如某些草丛或洞窟，因此这里就只限定在人类所建造的设施建筑、因为某些原因而成为野生精灵们的乐园。有些是因为某些原因废弃了，如废弃工厂和遗迹；有些则是因为人迹罕至所以进驻了大量野生精灵，如各种墓场以及无人发电厂；还有的则本身就是建造好了吸引野生精灵甚至投放野生精灵的，如自然公园和狩猎乐园等。总之，这里我们要说的首先必须是人造设施，像洞窟、森林这些都不算，然后就是要有野生精灵栖息。虽然如此，但以前盘点其他精灵生态时，难免提到的诸如墓场等地，而这里除了一笔带过，介绍的侧重面也和以前有所不用。

口袋妖怪研究所

位于关东红莲岛上的一座建筑，虽然到了《红·绿》中这里已经烧毁，但是从布局看，这里的装潢考究，各种办公室、休息室、宿舍、大厅等都规划得井然有序，而通过翻看一些日记可以得知，这里在烧毁前是一座研究所，从事的研究课题则是传说中的精灵梦幻以及对梦幻进行基因克隆。梦幻的发现在整个社会都是热门话题，从事梦幻的基因克隆研究无疑可以吸引到大批的投资，更能获得诸如希尔夫集团甚至火箭队这样的大金主的财力乃至技术设备上的支持，而这也是口袋妖怪研究所可以拥有如此豪华装潢的原因。功夫不负有心人，当这个以富士博士带领的精英研究团队终于成功克隆并改进基因制造出超梦时，他们的噩梦也随之来临，超梦的力量根本不是他们能驾驭得了的，最终口袋妖怪研究所被毁，而相关人员也死的死逃的逃。而后，这里便荒废下来，天长日久，则进驻了拉达、小火马、瓦斯弹、



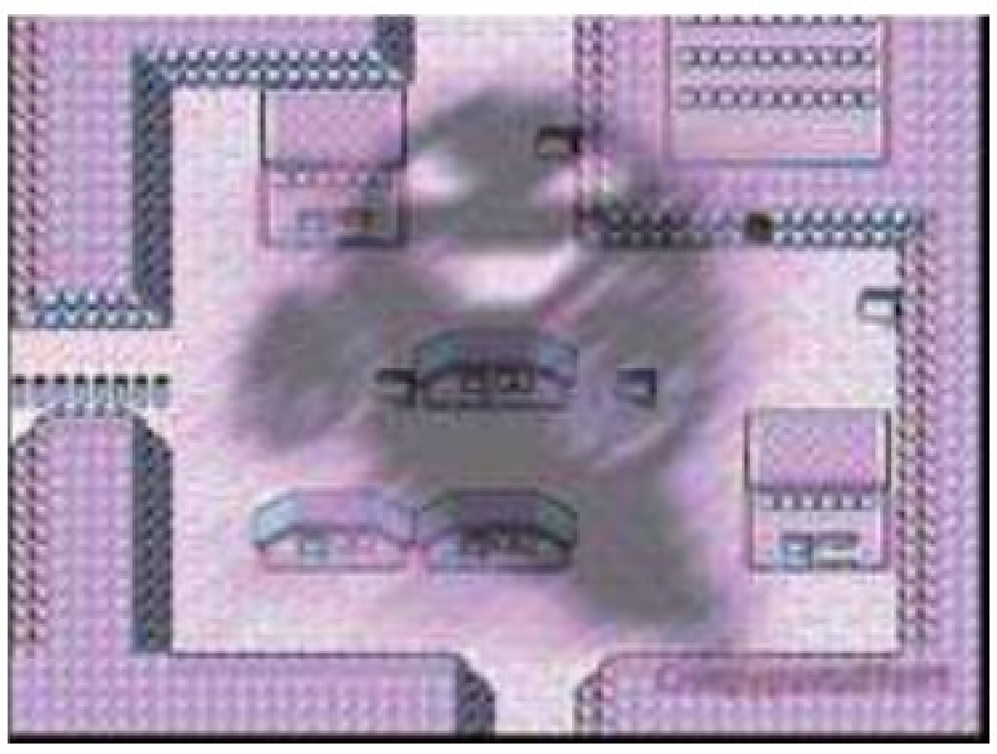




卡蒂狗等野生精灵，像拉达自然是喜欢这种废弃建筑，火系的进驻则可以感受到当时那场大火有多么激烈持久才能吸引来如此多的火系精灵来，而瓦斯弹、臭泥，很显然就是被这里大火污染后的恶劣环境所吸引来的了。

口袋妖怪塔

我们在《万圣节特别篇》便提到过这个建筑，也是口袋世界著名的闹鬼圣地，因为这里出现过真正的幽灵。不过作为建筑本身，口袋妖怪塔并不是废弃的，而是一直在使用，当精灵死亡后，主人便将其骨灰带到这里来安放，但这里毕竟是往生者的长眠之地，所以来的人并不多，除了打扮得鬼里鬼气的祈祷师，也只有偶尔来悼念或送行的人了。因此这种阴气森森的地方便成为了鬼系口袋妖怪们的乐园。



▲紫苑镇因为墓塔而使得整个镇子都笼罩着幽灵气息。

关东发电厂

位于关东东北处的发电厂，曾经一度遭到废弃，废弃原因不明，虽然很多机器因为长久放置、年久失修而失效，但有的发电设备还在自动运转，虽然发出的电量微弱到难以被人们发觉，却吸引了大批电系的野生精灵来此，甚至传说中的精灵雷电鸟都出现在这里。后来，随着关东和城都之间的城际高速列车的运营需要极大电量，因此这座废弃的发电厂便又得以重新启用。虽然发电厂重启使得人类大量进入导致野生精灵们离开，但还是有部分精灵悄悄地躲在角落中。



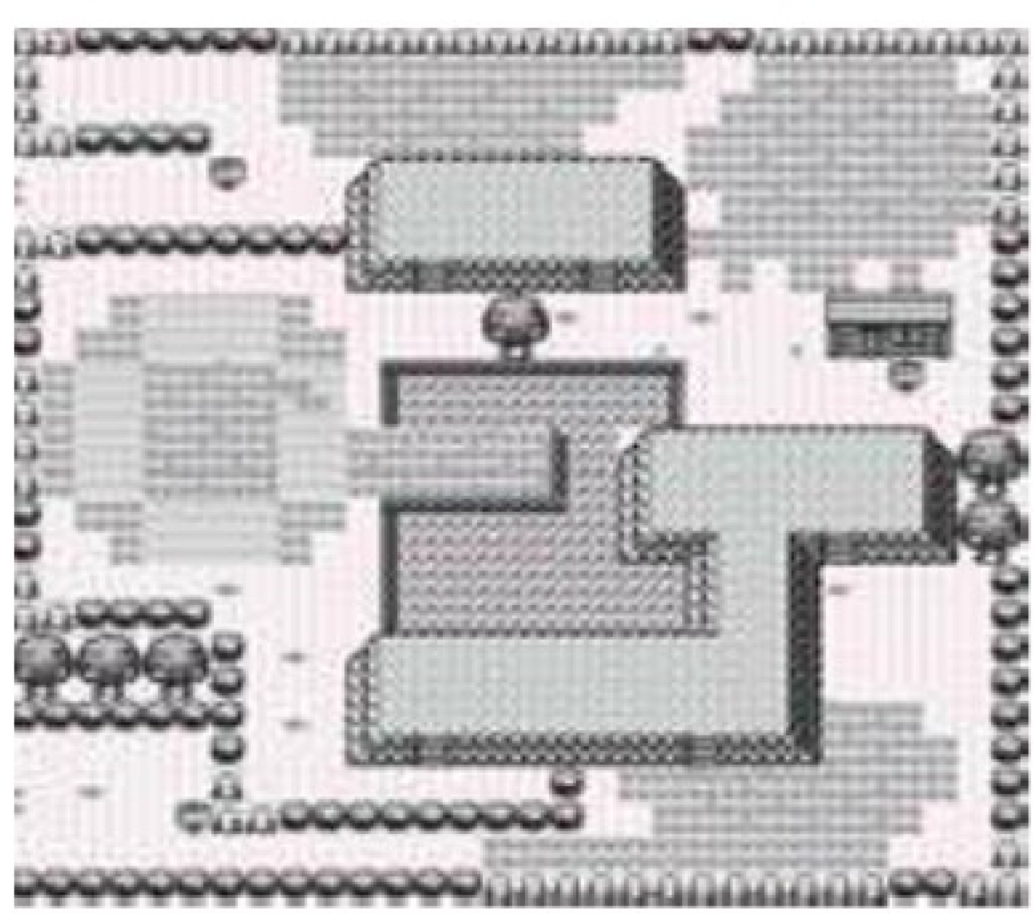


▲废弃和启用后的发电厂。

狩猎区（关东）

狩猎区是很多地方都有的设施，这种地方一般放养着众多本地以及其他区的精灵，来方便当地训练师们的捕捉收服，这种设施其实更像现实中的野生动物园。关东的狩猎区因为版本较早，所以出现的主要是一些当地的珍稀精灵，比如吉利蛋、飞天螳螂、大钳甲虫以及袋龙、迷你龙等。而为了防止过度捕获，狩猎区也有其特殊的规则，像不能用训练师自己的精灵球、只能投食饵或石块、有时间限制等。



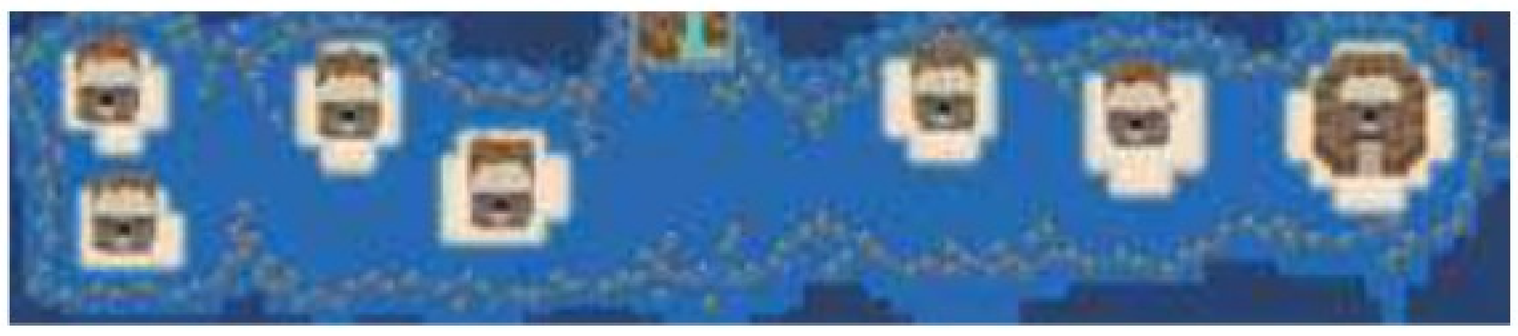


▲初代的狩猎区。

阿斯卡纳遗迹

七岛中的第七群岛被称为“探索之岛”，而在这探索之岛的下方有7座石室所组成的小群岛，也就是阿斯卡纳遗迹。7座石室中每个进去都是空空如也，不过在溪谷入口名为阿斯卡纳之锁的小洞窟内解开谜题后，这7座石室中便会出现大量的安侬……


▶遗迹的石室入口。

▼七个群岛石室。


喇叭芽之塔

来到城都了，和口袋妖怪塔一样，喇叭芽之塔当初我们也是作为鬼怪出没之地介绍的，事实上喇叭芽之塔的建设是为了守护喇叭芽。无论是建筑风格，还是里面的僧人，都可以看出这是一座佛塔，而佛塔主要是供奉佛经、舍利子或高僧大德遗骨的场所，有着非比寻常的意义。而在有着浓厚古代传说的城都，却供奉不起眼的喇叭芽，还是蛮让人费解的。有一种说法是：喇叭芽本身虽柔却坚韧，就犹如一直摇晃却始终屹立不倒的喇叭芽之塔一样，甚至据说塔中央的那根摇晃的支柱就是巨大喇叭芽所建。而僧人们也在与喇叭芽等精灵的共同生活中，感悟着生命及世间众生。





铃之塔&钟之塔

在古代的城都，人们为了纪念人类与口袋妖怪的友谊，在槐树市东西两侧分别建了两座塔，东塔用于唤醒口袋妖怪，被称为铃之塔；西塔用于让口袋妖怪沉睡，称为钟之塔。屹立的双塔见证着人类与口袋妖怪的和谐共存，甚至引来了传说中的凤凰和露琪亚双神，分别居住在东塔和西塔的塔顶。


▲神圣的铃之塔。

然而150年前，一道闪电劈中了钟之塔引发了大火，大火烧了三天三夜，钟之塔成为了废墟，居住塔顶的露琪亚飞到了漩涡群岛；但三只精灵：雷皇、炎帝和水君却烧死在其中，目睹此景的凤凰认为这是人心变化所致，用圣灰将三个精灵复活后，便为了寻找内心纯洁之人而离开了铃之塔。最终主角的到来和五姐妹们的舞蹈，终于召唤回了凤凰。而后，槐树市的人们，也开始重建钟之塔了。

以上便是城都槐树市的双塔传说，而玩家自然是亲身参与召唤回凤凰的幸运儿，换句话说，玩家您在游戏中的化身，正是凤凰所要寻找的内心纯洁之人。当然，不论是一直屹立至今的铃之塔，还是已经烧毁的钟之塔，都有很多野生精灵出没，其中铃之塔主要是小拉达以及夜晚出现的鬼斯，这些都是人烟稀少的古建筑中

常见的精灵；而钟之塔废墟中的则大多是鸭嘴火龙、瓦斯弹这些精灵，显然是被150年前的那场大火吸引来的火系和毒系精灵们的后裔。


▲见证了百年沧桑的钟之塔废墟。

埋藏之塔

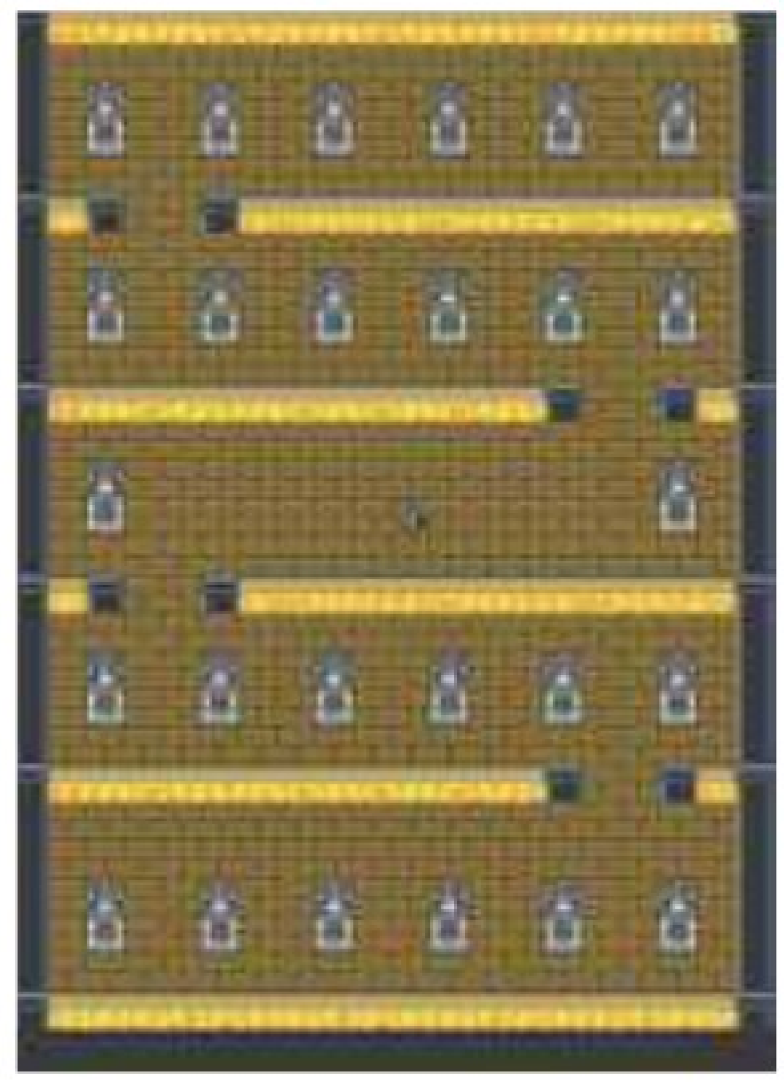
很久以前，一群来自芳缘大陆的人们移民到了城都的西南地区，同时带来了他们家乡的信仰，于是他们在城都大陆的47号路建了一座据说可以触及天空的高塔。然而随着岁月流逝，昔日带着家乡方言和信仰的芳缘移民们早已融入到了当地人中，曾经巨大的塔也几乎被遗忘。塔身一部分嵌入了崖壁，一大截被海水淹没，却也意外地实现了对天空、大地和海洋的连接。而芳缘移民们的传说并不是神话，在这里，真的可以召唤到芳缘的三大超古代神兽：古拉顿、海皇牙和雷库萨。



阿尔夫遗迹

阿尔夫遗迹是位于都城中部、桔梗市西南的一大片遗迹，遗迹的面积很大，里面整齐排列着精灵的雕塑，墙壁上则刻着安侬文字。而且这里还出现有各种各样的安侬精灵。至于这个遗迹的来历，起码目前还不清楚，但这个遗迹远不止表面所看到的这么简单，甚至能听到凤凰的鸣叫以及据说是天界之笛的笛声。此外，满足某种条件的话，这里还能传送到新都遗迹。





新都遗迹

几百年前，一群来自新奥地区的人民，在城都偏远的一片为大雪覆盖的区域定居下来，和那些来自芳缘的移民一样，他们也将家乡的信仰融入了思乡之情，在这里建立了神庙，这些神庙一方面有着当地的元素（阿尔夫遗迹时代），一方面也有着浓厚的新奥古建筑特色，因此这片遗迹成为了两种文化交融的象征。



不过这片遗迹太过偏远，只有新奥冠军希罗娜寻找过这里，而《心金·灵银》的主角则是通过阿尔夫遗迹传送至此。而这个寄托了新奥移民们信仰和乡情的神庙遗址，在满足某些条件后，同样可以邂逅迪亚路


▲新都遗迹触发的阿尔修斯创世动画中出现的现实图片。

卡、帕鲁基亚和基拉帝纳这新奥三神，更可以再现阿尔修斯创世及三神诞生的场面。

呆呆兽之井

井是一种人类从地下取水的装置，使用历史悠久。而在同样历史悠久的城都大陆，就有这样一口以呆呆兽命名的井。和许多历史悠远的地方都有特别的信仰一样，城都桧皮镇也是如此，据说在400年前，呆呆兽的哈欠带来大雨结束了干旱，从此呆呆兽们便被崇拜供奉起来，而呆呆兽之井，便成为了呆呆兽们栖息的乐园。虽说是口井，但井下相当宽敞，这里无忧无虑地生活着



呆呆兽和各种野生精灵们。而随着岁月变迁，尽管这种崇拜越来越淡，甚至还有火箭队的人去干割呆呆兽尾巴的事情，但呆呆兽们依然是过着不紧不慢的悠闲日子，因为这个世界，总会有人去出手伸张正义的。



▲呆呆兽之井的下面是相当宽敞的。

自然公园

自然公园是地处黄金市北面的人造设施，里面的草丛放养着大



量的野生虫系精灵。从这一层意义上说，这里其实更像是虫版的狩猎区，事实上这里并没有关东狩猎区那样的条条框框，进来可以尽情地捕捉。而在周二、周四和周六，这里更会举行捕虫大会。



▲自然公园俯瞰全景图。

弃船/海紫堇

让我们把目光投向海域辽阔的芳缘地区。在芳缘西南处的海域，一艘因下沉搁浅而被废弃的弃船——仙人掌号搁浅在一处浅海中，搁浅的原因不明，但却因为传说船里载有财宝而吸引来不少探宝的人。而到重制版中，这里则成为了一处沉船主题的观光乐园，并命名为海紫堇，这里不仅有众多物品可以拾取，还可以发现芳缘地区一些牛人们的旧事……

大概是来人太多，所以沉船内部本身没有任何精灵栖息，主要是栖息在弃船周



▶▼原作的沉船和重制版的海紫堇。



围，但是在重制版的某个房间里，却会突然出现米卡尔鬼。

卡绿隧道



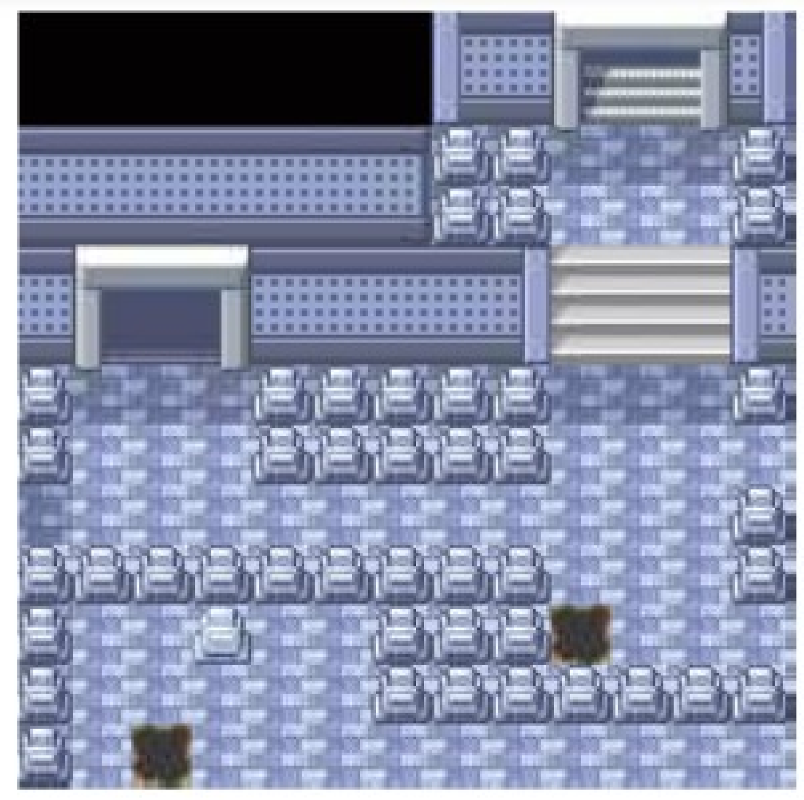
本文基本没收录什么洞窟，但卡绿隧道却是本文必收录之一，因为这是非常典型的人工挖掘的一条连接卡那兹市与绿荫镇的隧道。当然，这也不能算是直接挖的，而是将两个山洞连接起来，不过由于这里的野生精灵音波怪的阻挠，使得隧道



▶卡绿隧道的岩石，阻挡了一对情侣的相会。

的工期一误再误，好在最终主角用精灵的力量打通了隧道的最后一部分。

送行火山



又一个曾经在《万圣节特别篇》介绍过的地方，是一座海湾中的火山，也是一个人工改造过的墓场。山体中空的部分直接被人类挖掘开，一番装潢之后，便成为了芳缘地区安放精灵遗骨的墓场。自然也是阴气森森。而且同样由于人迹罕至，这里也有不少鬼系精灵出没于此处。

沙漠地下道

秋叶镇的化石狂依山而建房，然后直接在房子里挖洞，结果在《绿宝石》的二周目，这个狂人果然给挖出一条长长的地下通道。从工程规模上来说是相当大的，因此不少人怀疑这只是化石狂挖通的一个通道，而非自己全部挖掘。但别管怎么说，这么一条被化石狂挖开的大通道里，的确是生活着多种精灵，并且精准地通向了沙漠中的幻影之塔下。



幻影之塔

我们在介绍史前精灵的相关地点时提到过这个建筑。存在于沙漠中时隐时现，看着像是沙漠中的海市蜃楼但却真实存在的四层塔，建造年代已经无从考证，里面地板都很破旧，最上层则供奉着两块史前



精灵的化石。由于地处沙漠深处又时隐时现，因此长久无人踏足，里面便也有穿山鼠、大颚蚁这些沙漠中精灵。不过当其中的一块化石被取走后，塔便坍塌了，好在这其中的野生精灵都是习惯在沙子里和土里钻来钻去的，即便被埋了也能自己爬出来……

狩猎区（芳缘）

比起关东的狩猎区，芳缘狩猎区放养的野生精灵物种似乎更丰富，不过有些地方需要不同的自行车才能到达，还有的地方干脆需要将两种自行车搭配使用。而在最新的重制版《ORAS》中，狩猎区不仅可以免费进入，还可以直接用自己的精灵球来收服精灵，实在是方便玩家。



▲芳缘狩猎区对自行车有一定的要求。

布告石室、古代坟墓、小岛横穴、沙漠遗迹

这四个地方是《宝石》中收服三个雷吉神兽的关键，其中布告石室处在一个四面被礁石环绕的平常无法到达的地方，需要在急流中找到潜水位置下潜后通过海下潜水通道走一段再上浮，才能到达这里。这个封闭的地方空旷无人，但是墙上却用点组成了盲文，而通过对照盲文的翻译，可以得知，这里以前是有人类生活着的，而之所以能来到这个与世无争之地，是因



为借助了某种口袋妖怪的力量。但是在这里生活稳定下来后，这里的人们又因为对口袋妖怪力量的惧怕，而将口袋妖怪封印起来。最终，这里成为了空空荡荡的布告石室。那么这里的人们究竟去哪了？没有口袋妖怪的力量他们还能离开么……种种疑问，已经随着时间而被冲刷成了无解之谜，但是三个被封印的口袋妖怪，却可以借由此次对布告石室的拜访，而解开封印，并在古代坟墓、小岛横穴、沙漠遗迹三个封印之地，邂逅到传说中的三个雷吉精灵。



▲封印之地外边和内部，可以看出岩石的摆放和封印的关系。

觉醒祠

觉醒祠位于芳缘地区琉璃市的北端，号称为生命起始之地，平日里有人看守无法进入。但是当超古代精灵的危机爆发时，为了化解危机，主角得以进入这个平常被视为禁地而不对外开放的神秘之地。事实上，一直深入会发现这里其实是洞



▶《宝石》原版与重制版的觉醒祠。



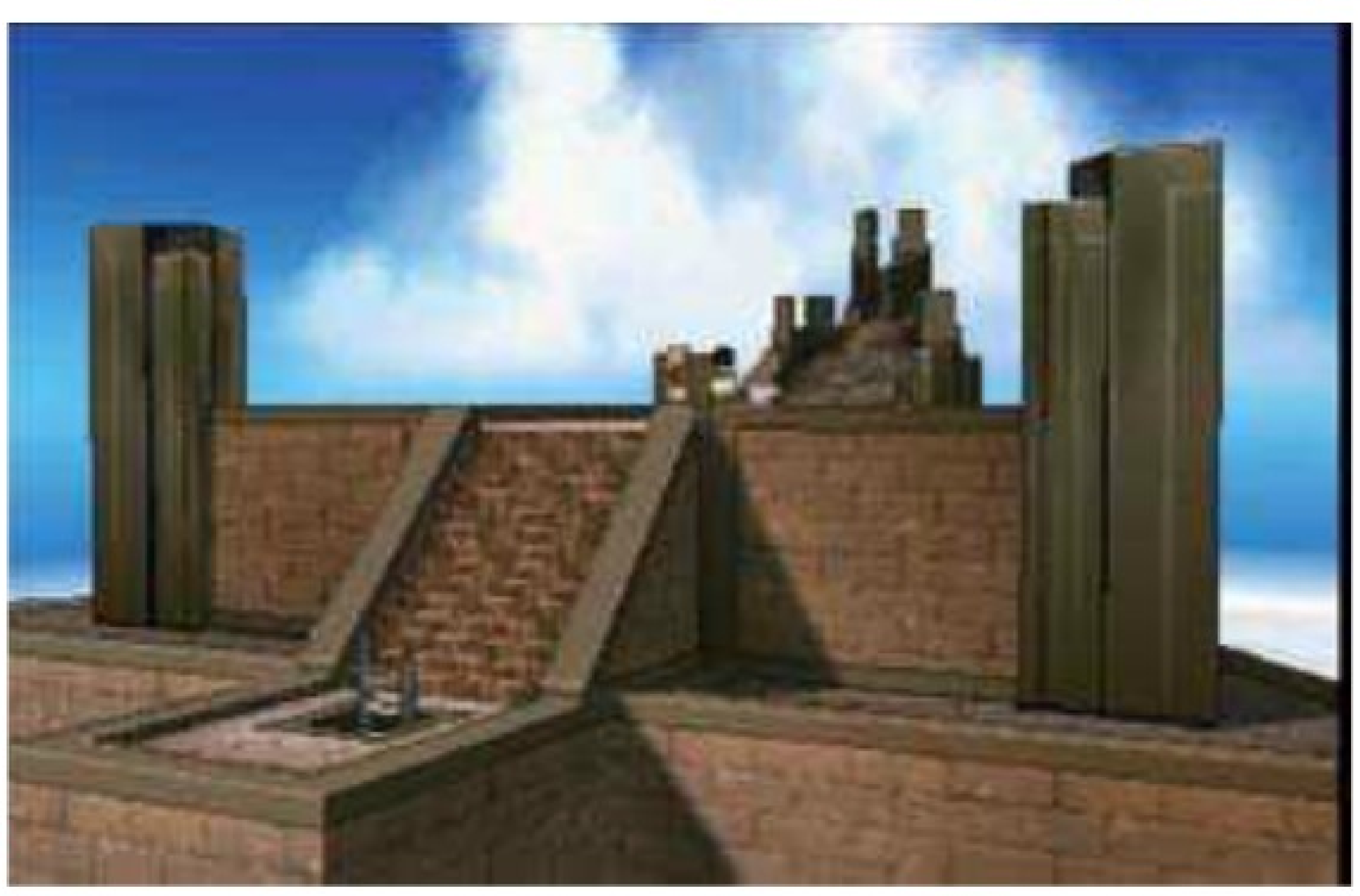
窟，而觉醒祠则是建在洞窟入口上的一个建筑。也因此，觉醒祠内也栖息着众多的野生精灵，到达最深处，甚至可以邂逅到超古代神兽古拉顿/海皇牙。

天之柱

在芳缘地区东南海域的131号水路上，有一座有着高塔的孤岛，因为守护着某个秘密，而长时间有人守门不让通过。而这里的秘密，便与天空之龙雷库萨有关。



雷库萨是长期生活在大气层中的神兽，曾经多次降临解救芳缘大陆的危机，被拯救的人



们对雷库萨心怀感激，为了哪怕离这位仁慈的救星近一点点，也努力修建了这座名为天之柱的高塔，塔中的壁画描述着古代的故事，而流星之民的后裔在天之柱的塔顶，真的可以通过仪式召唤出雷库萨，某种意义上说，这个天之柱其实也相当于一个祭坛。

和大多数设看守的地方一样，由于很少有人来到这里，因此此处栖息了很多的野生精灵。

黑金矿坑

位于新奥地区盛产煤的黑金市南部，由平田主持发掘开凿的一个矿坑，一方面保证煤炭资源的可持续开采，另一方面也注重对口袋妖怪生态的保护，而小拳石、超音蝠等常见的洞窟精灵，便也都生活在这人类开掘的矿坑中。



钢铁岛

又一个和资源相关的地方。是位于新奥西海岸的一座岛屿，因为蕴含丰富的铁资源而成为一度繁荣的矿山。然而随着矿山资源的枯竭，



▲矿山的入口，没有了昔日的繁荣，但却成为了野生精灵们的乐园。

这里也没有了往昔的繁荣。同时，昔日被挖出矿坑，也栖息进了众多的野生口袋妖怪，其岩石中的铁元素更使得这里栖息着钢嘴娃娃、大钢蛇等稀有的精灵。

森之洋馆

作为一个鬼系精灵出没的场所，我们自然也在《万圣节特别篇》做了介绍。这座豪宅因何遭到放弃成为了一个谜。而这里不仅仅是鬼系精灵们出没，还有真正的幽灵游荡于其中，此外还有耿鬼以及电鬼。大概是鬼系精灵本身就沾鬼气，所以幽灵与鬼系精灵们倒也一直和平共处。



▲在餐厅飘过的老人幽灵。

逝去之塔、御灵塔

坐落于新奥209号路上的两座建筑，前者是新奥地区的口袋妖怪公墓，塔内设有专门的墓穴，把装着口袋妖怪尸体的棺椁放进墓穴后以石盖封起，再在墓穴前立上墓碑。从3层开始，塔里莫名地出现大雾，栖息的口袋妖怪以鬼系、恶系为主，但并没有幽灵出现的纪录。





而御灵塔原为一座祭祀的塔，后来成为了废墟，而在此塔的遗址上嵌入楔石后，再在地下与其他玩家对话32次，便可在御灵塔遇到封印了500年的米卡尔鬼。

大湿原

这里是新奥南部的一块著名的大湿地，而将这片地理环境丰富、气候适宜的大湿地作为放养各种珍稀精灵甚至其他地方精灵的狩猎区，则不失为一个相得益彰的好办法。作为一个大湿地，这里因为区域太大，所以里面设有在区域之间行驶的电车，而且在进入前，还可以通过入口建筑2楼的望远镜，来观察大湿原哪个区域有自己需要的精灵。



▲《钻石·珍珠》的大湿原全景地图。

归途洞窟

隐藏于一片丛林中的、有种莫名寒冷彻骨之感的送别之泉畔，有一个归途洞窟，这里栖息着众多鬼系精灵以及多塔

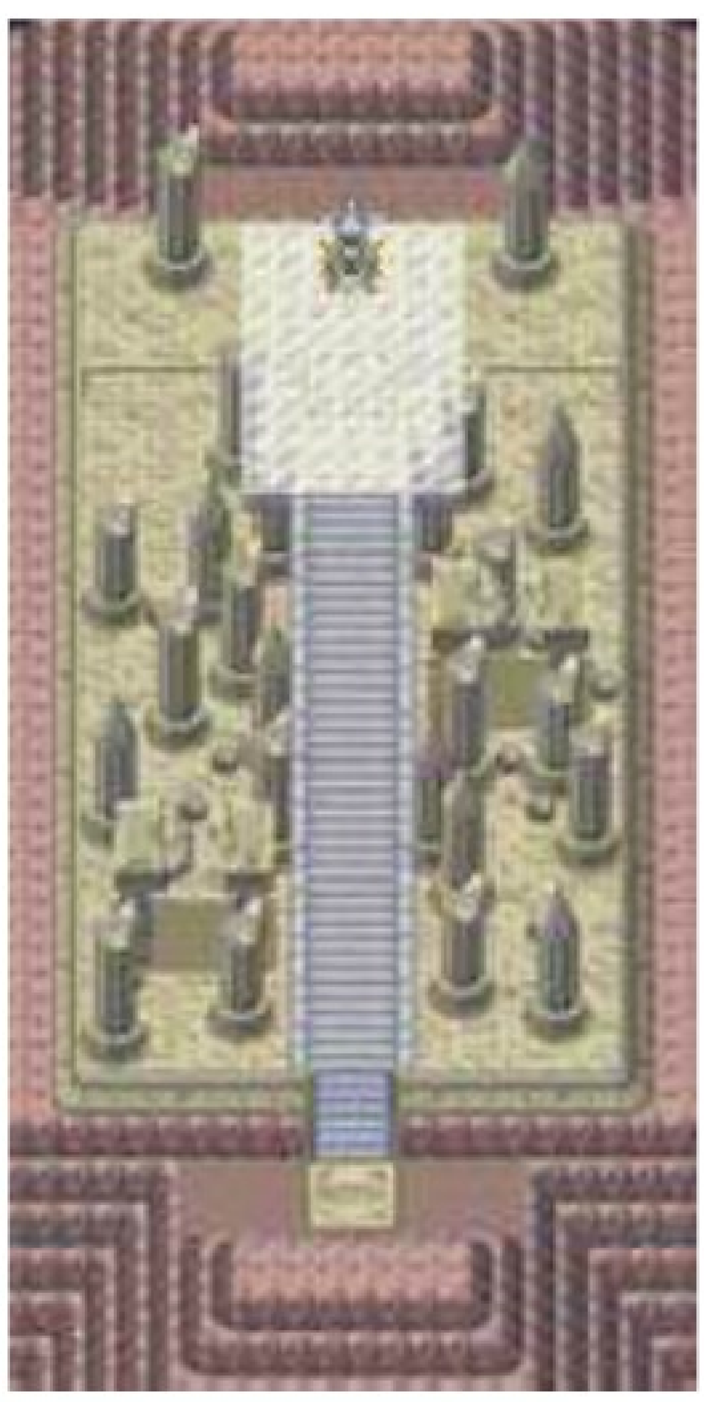
克、太阳岩、月亮石这些充满神秘感的精灵，而这里每一个房间都有一根柱子，而柱子下的底座上，则刻着文字，究竟是何人所建无人知晓。然而一旦走穿了这个迷宫，就会发现，这里所连接的，竟然是传说中精灵基拉帝纳所在的破裂世界！



枪之柱、初始之间

位于殿元山顶类似遗迹的建筑群，也正是新奥时空创世传说的诞生之地，迪亚路卡、帕鲁基亚和基拉帝纳便在此处被创世神阿尔修斯创造出来。而如果在此地使用天界之笛，那么还会出现隐藏的天梯，直通初始之间，那里正是阿尔修斯的所在之地。





金岬神殿、岩山遗迹、冰山遗迹、钢铁遗迹

芳缘地区有关雷吉精灵的四个地方，其中金岬神殿位于长年被冰雪覆盖的金岬市的北侧，里面栖息着大量的冰系精灵，而在神殿的最深处，则沉睡着传说中拖动大地的巨人雷吉基加斯。在收服了雷吉基加斯后，殿元山便开启了三个特殊的房间，分别是沉睡着雷吉洛克的岩山遗迹、沉睡着雷吉阿伊斯的冰山遗迹以及沉睡着雷吉斯提尔的钢铁遗迹。而这三个遗迹和枪之柱、初始之间，究竟是何人所建，一直是谜……



■金岬神殿







梦之遗址

位于伊宿东南部的一座荒废建筑，似乎是经历过大爆炸的破坏，原本的研究设备也已经搬离。据研究口袋妖怪梦境的真菰博士说，这里曾经是研究姆夏纳的梦烟的研究所，通过研究梦烟而转化成可再生能源，但因为人们的贪欲和妄念导致姆夏纳的梦烟变成黑色最终引发了爆炸（以上是动画中的解释），只有真菰和两名研究院得以幸免，而姆夏纳则失踪，这个研究所就此荒废下来。尽管发生了灾难，但这里还是残留着珍稀精灵的不可思



▲在梦之遗址，可以遇到姆夏纳。

议力量，吸引众多精灵前来，于是，这个人迹罕至的荒废建筑，便也成了众多野生精灵们遮风挡雨的栖息场所。

古代之城

古代之城位于伊宿地区中部的沙漠地带中，因为年代久远而被长埋于黄沙之下，好在入口处还算明显。而进入内部，即便被黄沙掩埋，也难掩其内的金碧辉煌，加上那些颇有历史气息的图案，很显然，这里曾经是一个辉煌灿烂的文明。但如今昔日的荣光被长埋于黄沙之下，除了一些训练师和考古人员，也只剩野生的口袋妖怪们在这一片地下的金碧辉煌中生息繁衍了，这其中既有沙鳄鱼这些原本就生活在沙地中的精灵，也有一直游荡在遗迹中的天平土偶和念力土偶，更有亡魂变成的口袋妖怪假面亡灵……



▲古代之城的入口和内部

古代密道

同样不知道什么年代建造的密道，连接着飞云市下水道、古代之城地下5层以及世界锦标赛的场地。虽然历史悠久，但里面没有任何坍塌的痕迹，不得不说这密道的确是经得住时间考验的伟大工程。但毕竟荒废已久，加上连接着飞云市的下水道，因此这古代密道里也早已成了各种地下精灵及洞窟精灵们世代繁衍生息的家园。



飞云市下水道

作为现代城市的地下排水设施，少不了小达拉、臭泥这一类的精灵，意外的是，这里竟然还和古代密道相连，不过因为阶梯落差的关系而没法走远——从这点上看，飞云市下水道与古代密道的连接，倒更像是下水道工程施工时一不小心挖通的……



海底遗迹

与中部埋于黄沙之下的古代之城对应的，是东部涟漪湾的海底遗迹，这座遗迹建于何时无人知晓，而且遗迹中复杂如迷宫般，一旦出现急流，还会将遗迹内的人强行冲出去。由于遗迹内经常有急流，因此这里是为数不多的没有任何野生精灵栖息的废弃建筑。但是遗迹中却留有大量古代的文物，而附近恰恰就有非常喜欢研究这些古代文物的富豪，某种意义上说，玩家进此遗迹，目的更像是



▲海底遗迹内外

探宝而非探险。

天堂之塔

伊宿地区的口袋妖怪墓塔，安葬着死去的口袋妖怪们。共4层，由螺旋形阶梯相连，塔顶是一口镇魂大钟。而在墓场中，游荡着众多烛灯鬼来吸取祭奠之人的生命力。此外还有据说来自外星的利古雷以及超音蝠等精灵。



▲塔顶的镇魂钟，是伊宿地区这座墓塔的一大特色。

旋龙塔

伊宿地区的又一大古塔，因为时间太久，内部已经开始崩坏，很多柱子都已倒塌，根据伊宿的英雄建国传说记载，这座塔是传说中精灵出生和沉睡之地，只要有了特定的物品，那么传说精灵泽克罗姆/莱希拉姆就会现身。而这毕竟是传说，反倒是长久以来一直很少有人到这，但也并没有成为各种口袋妖怪们的栖息地，除了被赋予守护使命的鬼重甲和鬼护卫，也只有大师鼬和棘飞龙这些强悍的精灵才能栖息于塔内。



耐基山、亚坤通道

耐基山是一座矿山，为伊宿的地系馆主、同时也是矿山大王的亚坤所有，由于开矿，使得整个矿山内四通八达，甚至连通了7号路和雪华市，此外矿山内还有专门以亚坤命名的亚坤通道。而在其矿山的挖掘中，甚至还挖掘到了冰之岩石以及有关雷吉基加斯和三个雷吉从神的秘密……当然，更多的则是大量栖息在这其中的洞窟系精灵们，虽然有时会给过路的训练师找麻烦，但和这里的工人却是一直和睦共处。



▲耐基山全景图。

地底遗迹

通过亚坤通道，可以到达一个颇有历史的地下遗迹，里面有从神雷吉的雕像，而调查雕像后根据提示走，可以打开神秘之门，根据玩家所持的钥匙，来打开岩山之间、冰山之间和钢铁之间，满足条件便可以令这里的雷吉精灵现身。不过大多数时候，雷吉精灵都是沉睡在自己的房间中，真正给这地底遗迹中带来生气的，反倒是那些栖息在此处的各种野生精灵们。



程萌吊桥&奇妙之桥





这两座大桥分别是伊宿中部的雷文市去往伊宿西部和东部的连接大桥，这两座大桥气势恢宏，人走在上面很容易感受到自己的渺小，而在这两座大桥之上，其实也有野生的蓝绒鸭和湾天鹅栖息，当发现桥上有黑影，迎上去便有不小可能邂逅上这里的野生精灵。

算术牧场

位于伊宿西南方的一个牧场，与城都的哞哞牧场不同，这里的大量的牧草丛中栖息着相当多的野生精灵，如约泰利犬、利利鼠、电绵羊、卡蒂狗甚至利欧鲁等。给人的感觉，更像是种出牧场等着野生精灵自然来栖息的。



异乡人之屋

也是我们之前说过的伊宿鬼屋，位于偏僻的反转山脚下，除了乘飞机的训练师，鲜有人来此。



这座房子以前住着来自异乡的一家三口，然而这家的女儿却饱受噩梦的困扰，为了帮助女儿解脱梦魇，父母开始查阅大量资料，终于得到了美梦之神克蕾塞莉亚的新月之羽，然而妈妈和爸爸也都在忧郁和疲劳中相继过世，带着失去父母悲痛和噩梦持续困扰的女孩领着双亲留下的惟一陪伴自己的凯西，在尚在建造的奇妙之桥等待着克蕾塞莉亚的来临，但克蕾塞莉亚没来，女孩却在无尽的噩梦中死去，但这个善良女孩还是对于拿了新月之羽而愧疚，于是她的亡魂便游荡在奇妙之桥上，等待克蕾塞莉娅。在足足游荡了2年、确定自己无法实现心愿后，只好回到那个充满悲伤记忆的旧屋，希望能有好心胆大又聪明的人来到这里，帮助自己完成心愿……故事虽然凄美，但作为无关之人，进入异乡人之屋的那种感觉还是极不舒服的，尤其是各种灵异现象，简直是头皮发炸。而女孩的亡魂也只好继续等待，不过也不算寂寞，因为在这座屋子里的人都去世后，这座宅子里便相继有烛灯鬼、细胞球、哥特姆等野生精灵进驻了。

P2实验室



▲P2实验室内。

在伊宿17号水路上有一座孤岛，上面有个建筑。进去后会发现原来是个废弃的实验室，等离子团在这里曾进行针对3亿年前的最强猎手盖努塞克特的复活与强化的研究，不过这个项目因为遭到了N的制止而

中断，尽管如此，这里还是可以拿到为盖努塞克特改变炮击技能属性的专门道具。

自然保护区



▲自然保护区内的异色戟牙龙。

可以说是伊宿地区的隐藏之地，需要先见过新伊宿图鉴的全部精灵、再从阿良良木处获得许可证，然后通过风吹市的机场搭乘飞机才会到达的地方，这里会邂逅到很各种伊宿本地以及其他地区的精灵，甚至还会遇到一只特殊颜色的戟牙龙。

树果园

我们开始说卡洛斯地区了，历史悠久的卡洛斯的人文建筑非常多，但却鲜有荒废之地，那么我们这里就从树果园说起。树果园之所以收录在这里，是因为这是一个会引来虫子的果园……听着有些奇怪，但事实确实如此，其他地方，比如芳缘树果名人家里那么大片的树果田，也没说可以用来抓虫子，但卡洛斯这小小的树果田，却能引来蓑衣虫、芭瓢虫、三密封刺粉蛹以及萤火虫、幻光虫这些可爱的虫子，所以栽种树果时，除虫也是个非常有趣的过程。



荒废旅馆



▲荒废旅馆内的装潢上记载着昔日的繁荣，却也处处展现着衰败的无奈。

卡洛斯地区的发电厂也好，精灵球工厂也好，都是正常工作，所以根本没有野生精灵，而这荒废旅馆，便成了卡洛斯为数不多的因为人类废弃而居住进大量口袋妖怪的场所了。

这座位于15、16号路上的旅馆原本是该地一座地标性建筑，但是随着一起不幸事件的发生而冷清下来，最终被荒废。和其他荒废场所一样，诸如烛灯鬼、手刀兵士、仙灵钥匙等野生精灵便入住进来，垃圾箱里也住进了废箱怪、废袋怪以及电鬼这些精灵。不过这里毕竟不像其他阴地那样人迹罕至，而且地理位置还不错，因此经常也有一些男女混混将这里当成一个聚集地点。

好友狩猎场

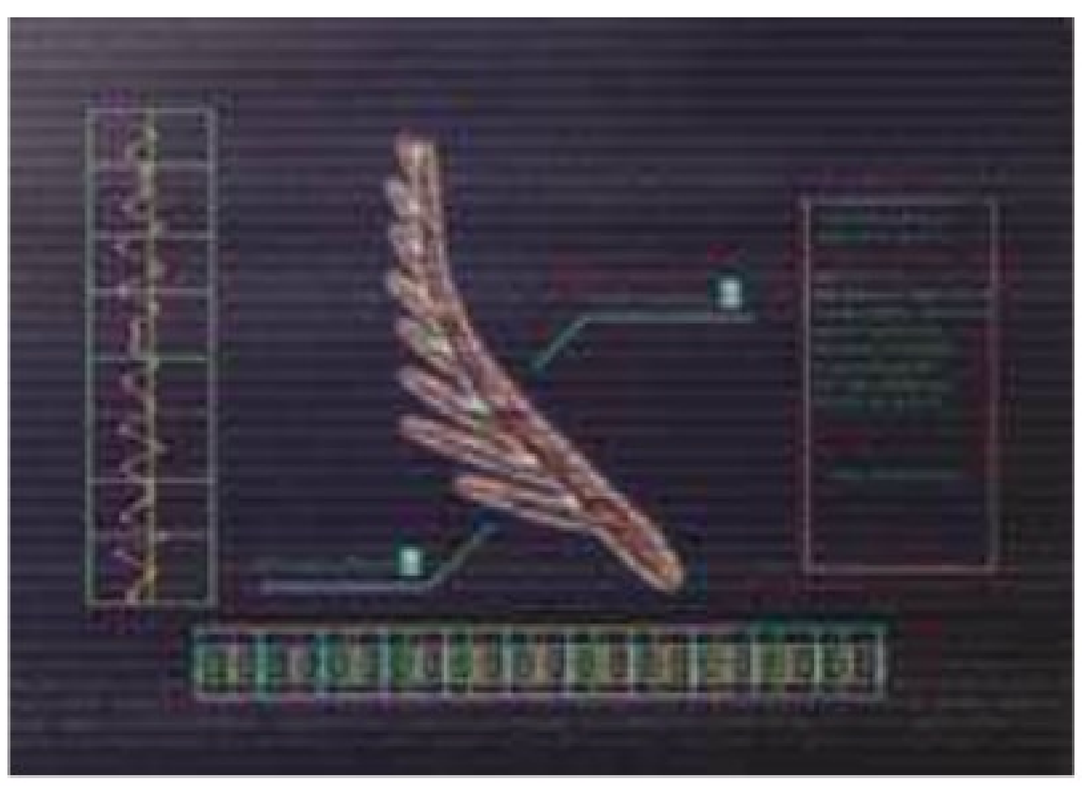
位于卡洛斯黄楠市的好友狩猎场，外表上看是一个其貌不扬的建筑，但是实际上后面有大量的狩猎园，每个狩猎园都对应一个互加了FC的好友，并由好友决定该片狩猎园区出现哪些精灵。这里出现的精灵必然有两项能力31，若是未发现蛋组还会三项31，甚至能遇到隐藏特性的精灵！可以说是一个看着不起眼但通关后会进出非常频繁的地方。



有关与人类、精灵都相关的设施就介绍到这里了，事实上以上的介绍中，已经不仅仅是普通野生精灵们所栖息的人类场所了，甚至还包括埋藏之塔、新都遗迹、枪之柱等只出现神兽的地方，以及海底遗迹这种废弃之后却因为某些原因没有精灵入驻的场所。其实联系上下文的话，各位会发现本文的介绍往往是从一个整体来划分，也因此，这些表面无关的设施一同讲解进去后，往往会令整个地区的设施相关的文化蕴含更加完整。那么接下来，我们就来说和人类影响下的口袋妖怪。

人类影响下的口袋妖怪

如果说和人类有关的口袋妖怪，这个范围便可以涉及到全部的口袋妖怪，毕竟口袋妖怪与人类生活是息息相关的，但若缩小成人类影响下的，数量就没那么恐怖了。什么是人类影响下的呢？比如人造精灵3D龙，以及人类克隆的超梦，这些就是典型，但登场的精灵远不止这些，此外还有一些是疑似与人类创造有关，比如投球菇，这东西为何长着精灵球的模样？然而一些容易混淆的，诸如时空创世传说、三湖神赋予知识情感意志这些就不算了，这些属于人类被创造的神话范畴。这里我们以人类的影响为主题，来逐一盘点。



▶富士博士带着研究人员们对梦幻的睫毛化石进行基因分析。

人类创造影响下的口袋妖怪

这部分我们先来说人类由于自身社会的发展而改变了一些原有的口袋妖怪的习性甚至能力，这些口袋妖怪与人类社会的创造可谓是联系紧密，来看看都有哪些？

喵喵

第一个与人类创造有关的精灵竟然是喵喵？没错，按照惯例，我们是以全国图鉴的顺序、相关神兽放到最后来说的。可即便如此，喵喵怎么和人类创造有关？会说人话的喵喵不是也就火箭队那一只……把喵喵划进人类创造相关，最大的原因是其脑门上的金币，以及对硬币的收藏爱好。我们知道，金币也好，普通硬币也好，都是人类交易发展出来的等价交换物，而喵喵的图鉴中也明确提到，脑门上



的金币是自己贴上去而非天生自带的。至于喵喵什么时候开始喜欢上往脑门贴金币、又喜欢收集硬币，这个目前是没法考证的，但有一点可以确定，喵喵的这个爱好也注定了其必然要与人类走得很近，即便是野生的喵喵，也都栖息在距离人类很近的城镇外的草丛中；有的甚至直接就生活在城市的角落里。

勇吉拉、胡地

第二个、或者说第二组和人类创造的精灵来了，这次居然是勇吉拉和胡地……它们是天生的超能力者，怎么也和人类创造扯上关系了？别忘了，勇吉拉也好，胡地也好，能成为强大的超能力者，都和其手中的银质汤勺有绝对关系。

先说勇吉拉，就游戏设定来说，勇吉拉是凯西自然升级进化来的，但是在图鉴中也有某个超能力少年一觉醒来变成勇吉拉的说法，别管是什么变的，勇吉拉一直拿着两个汤勺。那两个汤勺的作用在动画中已经告诉大家了，是用来锻炼超能力的，超能力者们不借助任何物理力量，单纯凭借意念将汤勺折弯——这设定来自于现实中的一位叫尤里·盖勒的人，早年被认为超能力者的原因就是能用意念折弯汤勺，不过后来被戳穿其实是魔术，最终没



保住晚节、超能力大师成为了魔术大师。但意念弯汤勺的梗还是给用在了口袋妖怪的超能力设定上，大概是因为平常一直用汤勺训练，所以对于勇吉拉来说，使用汤勺能更加集中注意力，如若没有了汤勺，勇吉拉的超能力只能发挥出一半的水平。

所以如果有怕输的训练师碰到用勇吉拉的对手，便可能使出偷走汤勺的下三滥手段，当然这也只是随便说说，以勇吉拉的智慧是不会被偷去汤勺的。但再怎么说，这汤勺终究是身外之物，万一哪天没了断了岂不是很无奈？所以进化成胡地之后，便彻底摆脱了对汤勺的依赖，倒不是丢掉汤勺——而是自己用超能力变出汤勺来，这样就不怕偷不怕抢了。而MEGA进化之后，还能变出更多的汤勺来将自己的超能力进一步增加。

但别管是现实的，还是超能力自己的变出来的。从勇吉拉开始，汤勺成了这一系列精灵的标配是不争的事实。

那么问题来了，汤勺可是人类的日常用具。因此某种意义上说，恰恰是人类的超能力者发现了汤勺对注意力集中上的作用，才将勇吉拉及进化的胡地锻炼成了非常强大的超能力精灵。

豪力、怪力

好了，说到这里大家应该知道豪力和怪力也被入选的原因，就是那条腰带了。在豪力之前的腕力形态。还是一个寸缕不着且长着尾巴的直立行走精灵，而一旦进化后，不仅尾巴没了，整个腰间还系了一条兼有内裤效果的腰带。这条腰带的作用是限制力量的，因为进化成豪力后，其力量的增大是其本身无法控制驾驭的，一旦暴走将会发生很严重的后果。所以在其进化之时，训练师便为其系上了专门用来限制力量的腰带。而这个腰带便伴随着这个



精灵以后的一生，即便进化成怪力，腰带还是缠着。而豪力本身，也帮助人类做各种力气活，可谓是人类的好帮手。

可是这种腰带并不是训练师饲养出的专利，即便是野生的豪力，也都系着这种腰带，那么野生豪力的腰带又是谁给系上的呢？很显然，这种腰带也不是天生带着或进化出来专门遮挡下身器物的东西，而是一种可以随时拆卸下来的道具、身外物，于是野生豪力们的腰带的来历，便彻底成了谜。不过在野外，还真没听说哪里有野生豪力因为力量失控造成多大破坏的新闻，但豪力和怪力与人类的关系，这点是无论怎么绕也绕不开的。

红色暴鲤龙

拥有毁灭城市的破坏力的暴鲤龙，是由几乎完全没有脾气的鲤鱼王进化而来，虽然从自然的角度来讲，鲤鱼王这种生物很难通过自然的成长实现进化，但并不等于没有，所以有些地方还是可以发现野生的暴鲤龙的，不过愤怒湖的红色暴鲤龙是个例外。愤怒之湖本来就有暴鲤龙出现，这个不奇怪，而且这也正是愤怒之湖的名气的由来。正因为如此，火箭队才在此地搞起了实验，来研究如何令鲤鱼王强行进化成暴鲤龙，结果实验成功了，但那只做实验用的暴鲤龙却因为强行进化导致全身变色，而强行进化也使得这只暴鲤龙一直处于不受控制的狂怒危险状态，无奈，火箭队的人也都只好撤了，留下这条不但制造麻烦和破坏力十足的红色暴鲤龙，好在那条红色暴鲤龙最后被收服，这里才算恢复了正常。



蓑衣虫

蓑衣虫有随着最后战斗场景的不同而改变属性的特点，在城市或建筑中战斗后就会成为垃圾形态，而雌性的蓑衣虫在该形态下进化成花虫后，便成为垃圾蓑衣的虫+钢属性的花虫，而这种形态，无疑又是和人类的生产创造息息相关。试想在人类社会还没发展到铁器时代以前，也许这种小虫在石器时代的人类社会中进化后的属性说不定是虫+岩石……



电鬼

电鬼是一种非常奇特的精灵，作为鬼系，身体是由电离子组成，而寄附进家用



电器后改变成不同形态更是其特色，正因为其有着驱动电器的能力，所以经常拿来做长期动力能源的研究。虽然电鬼的诞生不明，但是那些需要人类的家电才能改变的形态，很明显，说明电鬼也是和人类的创造有着极大关系的。

挟木小子、擎钢力士

第五世代出现的这一家格斗精灵，给人感觉更像是工地的建筑工。先说挟木小子。一般来说是拿着方木材帮助人类进行建筑施工，而战斗起来则抡棒子战斗。然后是擎钢力士，扛着工字钢来锻炼身体，以锻炼出肌肉来互相炫耀，但是战斗方式一般往往是用摔跤和近战，并不会挥着工字钢做武器去打；至于双柱力王，其拄着的两个柱子是混凝土柱，虽然大得夸张，但却可以利用离心力来将两个混凝土柱子挥舞起来，足见其熟练，不仅如此，人类的混凝土技术便是在2000年前从双柱力王这学来的。

看了介绍我们有个大致的观感就是，这个进化链上的统一特点就是，都是手里有家伙的精灵，但结合图鉴描述，我们会发现，其实双柱力王的两个混凝土柱子很有可能是自己所造，毕竟其本身就是混凝土高手。然而挟木小子所挟带的方木以及





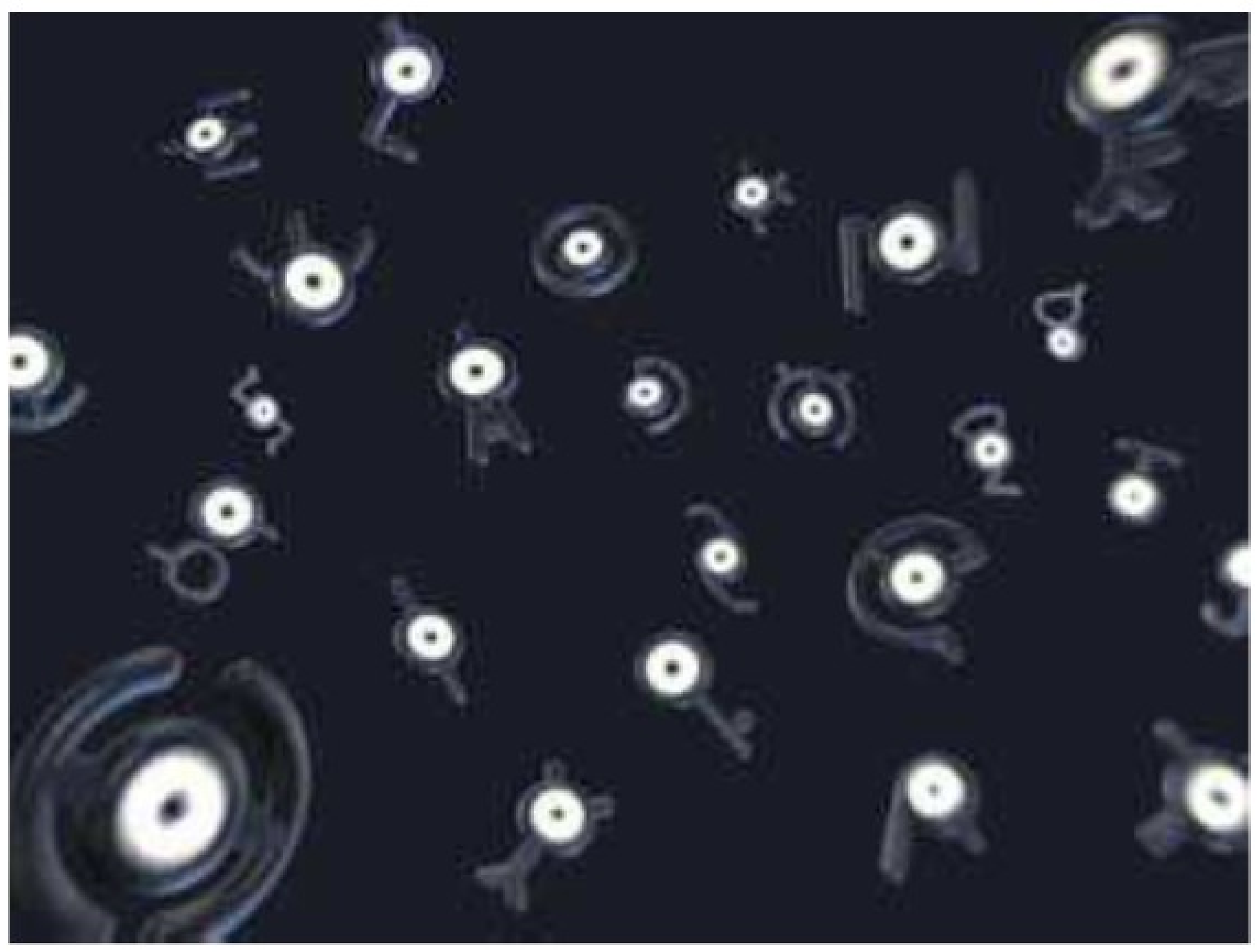
擎钢力士用来锻炼的工字钢，那可是正儿八经的人类技术下制造出的建筑材料了，而以人类建材为形象特征，已经说明了人类的创造对这两种精灵的影响之大。

鬼棺亡灵

游戏中鬼棺亡灵由假面亡灵进化而成，其实二者在图鉴介绍中并无关系。鬼棺亡灵是一种鬼系口袋妖怪，喜欢吞吃金块，不知道体表那些金碧辉煌的黄金是否与此习性有关。鬼棺亡灵长年栖息沉睡于神庙或古墓中，因此对于打扰的盗墓者非常讨厌，所以当发觉盗墓者进入时，便索性佯装成真正的棺材，而当盗墓者误将装饰华丽的鬼棺亡灵当成豪华的古冠时，其生命便也到了尽头——鬼棺亡灵将盗墓者猛地吞下，制成了木乃伊。很显然，鬼棺亡灵的外形和习性，是和古埃及风格棺椁的出现以及盗墓者的猖獗有紧密联系的。

安侬

安侬在游戏中被赋予了古代文字的含义，其实就外表来说，说其是现代英文字母也是一点没错的。那么安侬与文字的关系便成了谜——到底是先有安侬，人们根据安侬创造了古代的安侬文字？还是先有的文字，而安侬本身是文字被赋予了某种力量后变成了精灵，这个还真就不大容易猜测了。但别管先有哪个，安侬文字都成为了一种非常容易看懂的文字，而安侬也



和古代人类对事件的记载紧密关系起来，这是完全符合本篇的主题的。安侬本身虽然弱。但两只乃至更多在一起的时候，力量就会增加，而这也是对文字的一种反应，就像记述那样，单个一个字母几乎传达不了任何消息，但多个甚至无数个字母



通过各种排列组合，便可承载并传达出丰富的信息。

投球菇、球桶菇

就如同雷电球和顽皮弹是诞生在精灵球工厂中，投球菇显然也和精灵球这种收服道具有着直接关系。不过投球菇并非是有意长得像精灵球，而是早在精灵球开始在伊宿使用前，这种精灵便已经出现了，而精灵球出现后，它们便多了一个可以假装成精灵球引诱其他精灵、然后用带着毒性的孢子来攻击那些上当者的捕猎方式。而进化之后，虽然也同样喜欢伪装成精灵球来引诱精灵，但是因为进化后大了不少，反倒引诱的成功率会小很多，好在进化后长出的双臂末端还有两个精灵球的形状，所以渐渐地，球桶菇便摇晃着两个手臂跳着舞来引诱其他精灵了。

所以这里我们看出，投球菇也好，球桶菇也罢，都是在精灵球问世之前便存在的精灵物种，别管以前如何捕猎，在精灵球诞生后，它们都掌握了伪装成精灵球守株待兔的被动方式——说起来，如果精灵球吸引贪财的人们去拾取，那也就罢了；可投球菇吸引的竟然精灵，这就有些让人费解了，大概在野生精灵中，真的有不少向往着被人类训练师收服后，或接收专业训练或过上安逸生活吧。



烛灯鬼、油灯鬼、吊灯鬼

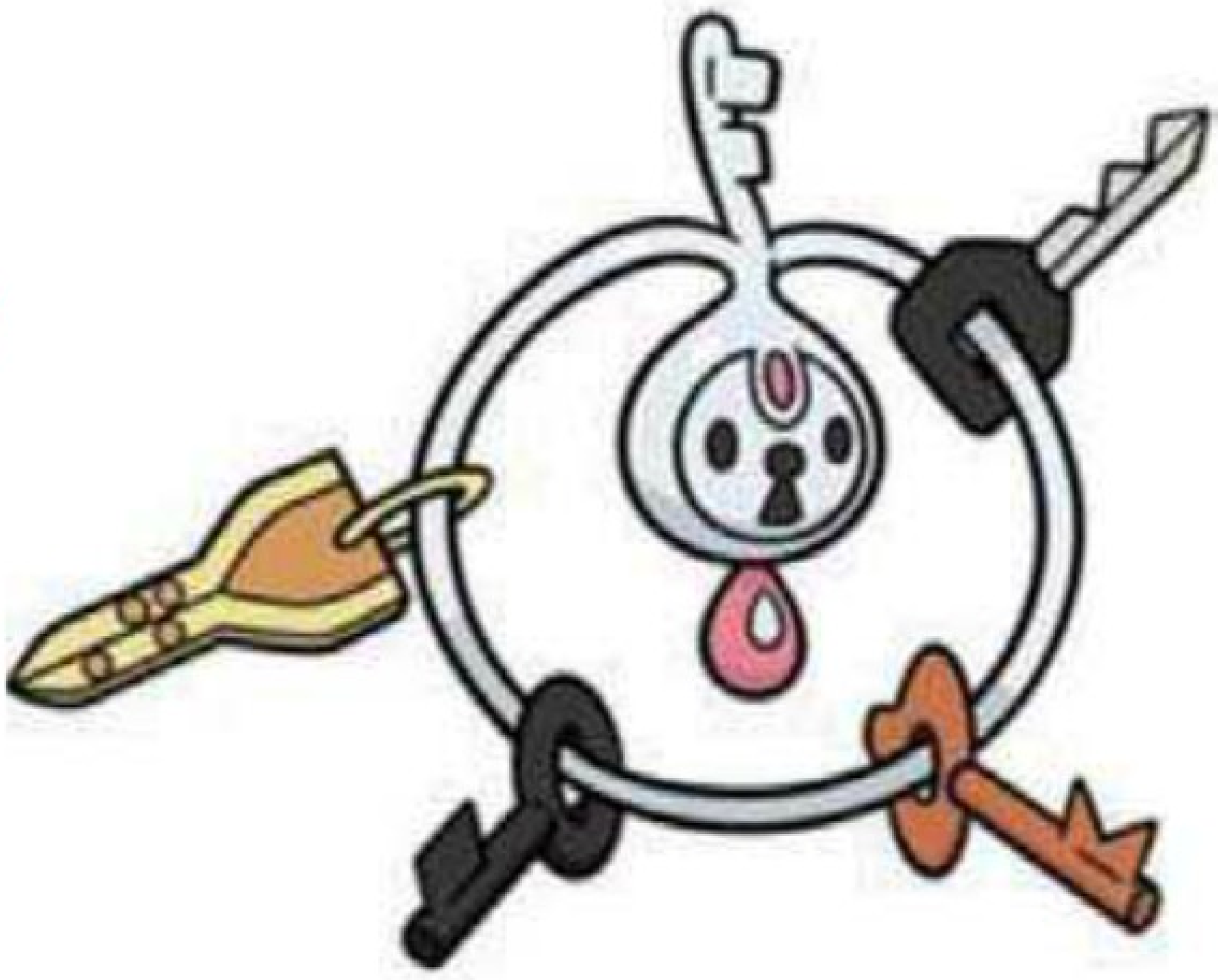
五世代的鬼系精灵比起以往都增加了不少恐怖的成分，比如烛灯鬼会吸收人和其他精灵的生命力、从而使头上的火光更旺盛；油灯鬼为了满足其对灵力的吸收，索性直接去医院等待死者去世之时而将灵魂吸收；吊灯鬼更是直接将对手催眠后把猎物的灵魂融入火焰中燃烧，烧过后的灵魂彷徨地徘徊于人间，而失去灵魂的肉体则成为了行尸走肉……无论怎么看，这一家都绝对是恐怖片的好材料。

不过整条进化链上，真正和人类创造相关的，其实也只有烛灯鬼，毕竟其长成小蜡烛的模样，更容易吸引人类靠近，因为在陌生而漆黑的的地方，人类对于光还是有追求的，而吊灯鬼和油灯鬼，反倒只是在人多的地方方便下手，进而成为了可怕的传说。



仙灵钥匙

仙灵钥匙由于在去年的剧场版短片中



和一众小可爱们共同卖萌而人气大增，这个可爱的仙系精灵有收藏钥匙的爱好。而遭到敌人袭击时，其反击也是敲响钥匙发出叮当的响声来威吓对方。因为有绝不舍弃喜爱钥匙的习性，所以人们用仙灵钥匙来保管金库的钥匙。以上便是有关仙灵钥匙的介绍，可以看出，它对喜爱的钥匙是非常执着的，平常受到威胁只不过是弄点钥匙响吓唬人，可一旦感受到喜爱钥匙即将被抢夺的威胁，那可就要拼命了。

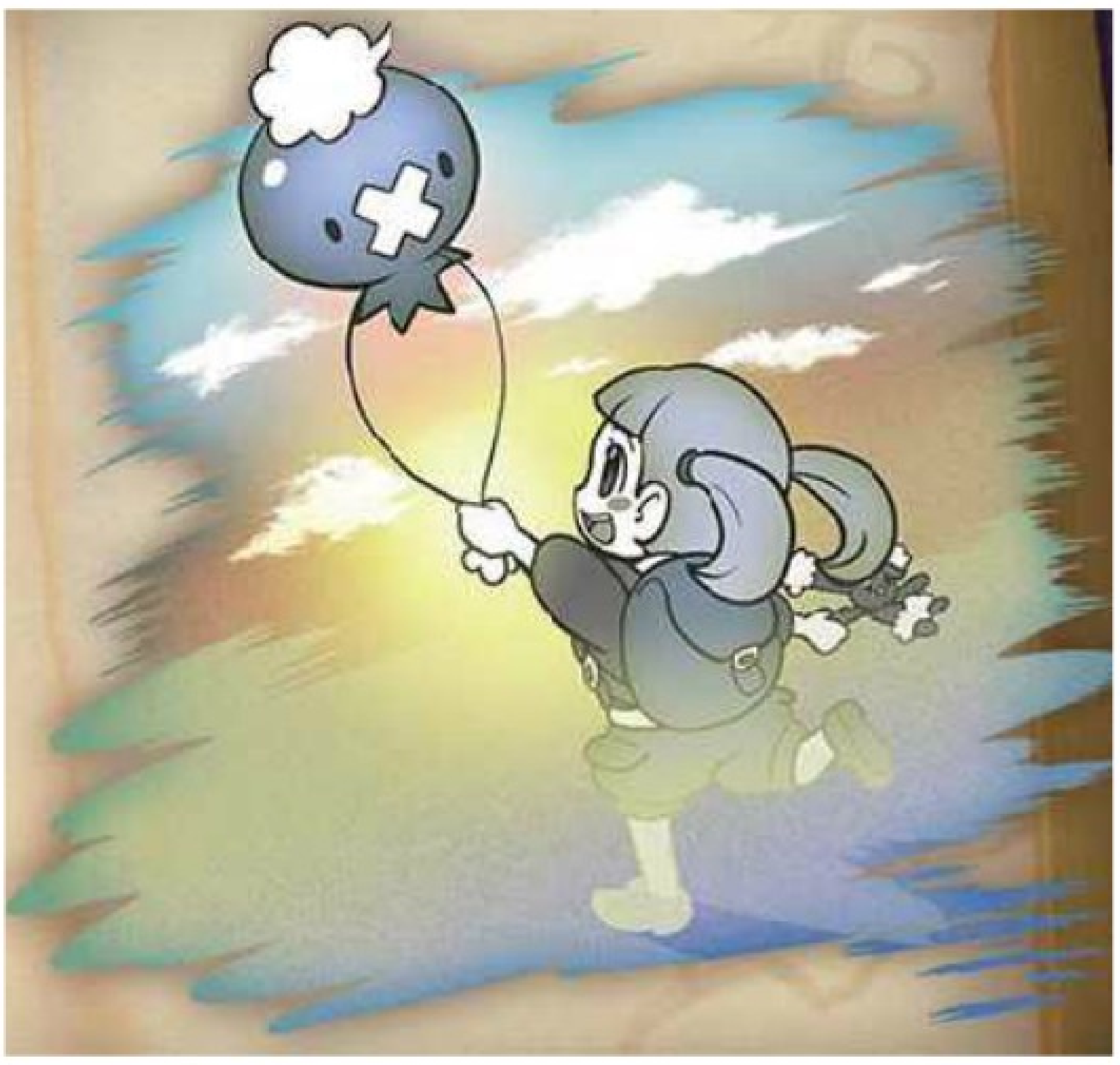
很显然，这也是一种和人类社会发展有密切关系的精灵。当人类设计发展到有私有财产需要用锁头来保护时，钥匙便走近了人类的生活。也许当时还不知钥匙为何物的仙灵钥匙，就是那个时候开始认识和接近人类，并喜爱上了这种发出叮当响声的金属小玩意。

人类亡魂相关的口袋妖怪

这部分口袋妖怪的诞生也与人类有极大关系，因为，它们本身来自于人类死后的亡魂。不过这里只强调确定的人类的亡魂，诸如米卡尔那种108个灵魂、带着亡魂去该去之处的小鬼南瓜等未专指人类亡魂的，就不在这里说了。

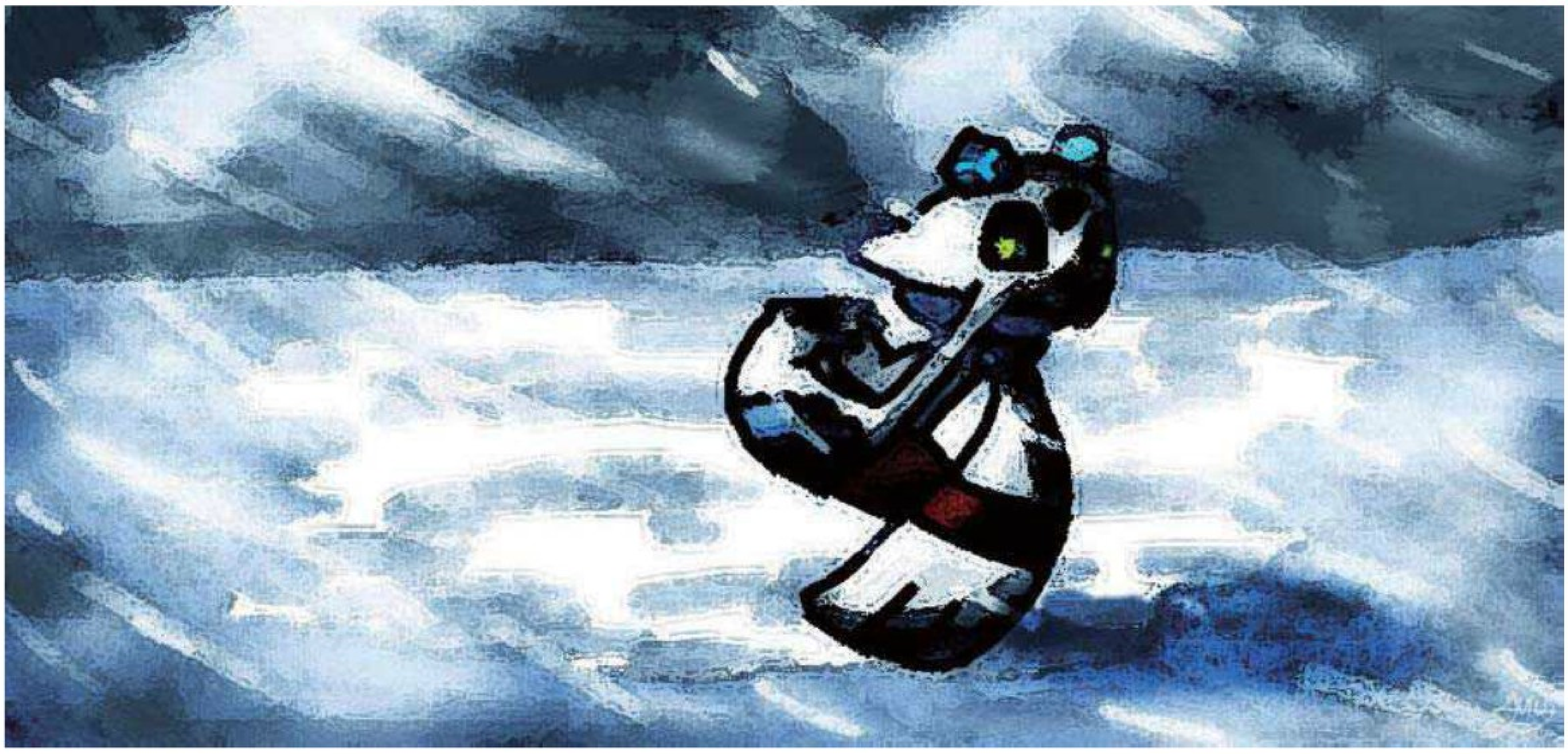
飘飘鬼

和大多数鬼系精灵不同，飘飘鬼是那种看着非常可爱的精灵，而这种精灵的来历，则是人类灵魂与口袋妖怪灵魂结合形成的口袋妖怪，平时漫无目的地漂浮而被称为灵魂的路标。一旦发现小孩子，就会牵过去，当小孩子以为这是一个可爱的气球而伸出手后，便被带得不知所踪……比起诅咒娃娃那种有目的地去找抛弃的孩子，飘飘鬼这种似乎无目的的行为反倒更加可怕了。而其人类与口袋妖怪灵魂的结合，也告诉人们：这也许是来自于人类灵魂中的某种负能量结合了口袋妖怪灵魂之后的产物。



雪女

雪女是在雪山遇难的女性化身，死去之后便以鬼系精灵的形态留在这冰天雪地中，乍一看很像个冰天雪地中穿着和服的女性，而在大雪纷飞中更是难辨真伪。然而等到走近了，会发现她没有手也没有脚……而这个时候一旦被她盯上，便会被她以零下50度的寒气给冻住，然后隐藏起来



……说起来游戏中虽然是雌性雪侏儒通过觉醒石进化出的更有女性特色的新形态，但被增加了鬼属性后，其图鉴的介绍多少还是让人有些脊背发凉。

假面亡灵

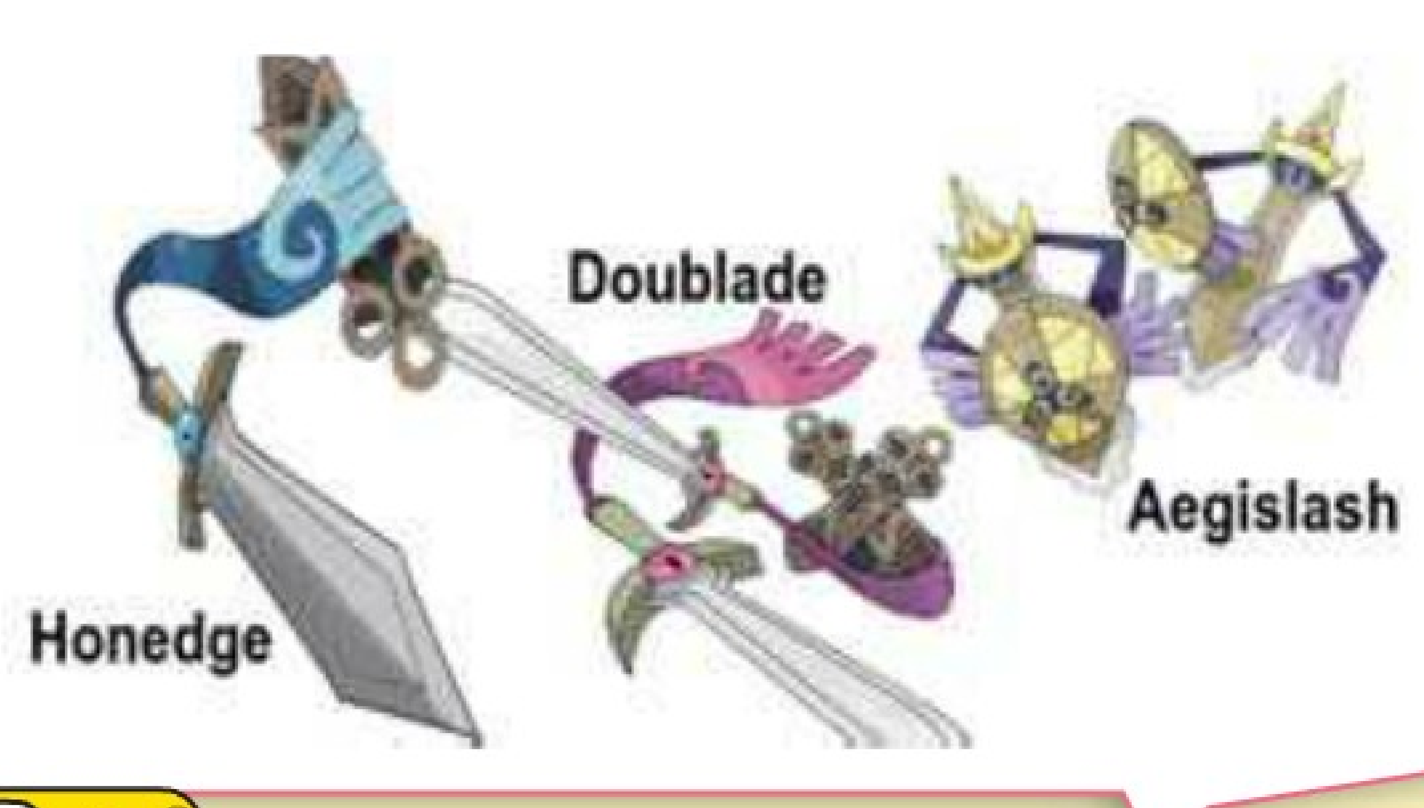
“《口袋妖怪》系列”的鬼系精灵来源复杂，但真正由人类死后亡魂直接所变的，则只有假面亡灵。假面亡灵由坟墓中的死者灵魂变化而来，残存着生前的记忆，其下方吊着的面具便是其生前的模样，因此有时看着面具，想起生前的一些往事，常常会流下泪，总之是一种蛮让人同情的口袋妖怪。



一剑魂、双剑魂、剑盾魂

当死者的亡魂寄宿到剑上，那么这把剑便成为了鬼系的口袋妖怪一剑魂，这个时候再有好剑之人看到这把华丽的配剑而想去拾起时，便会被剑穗缠住吸走生命能量直到死去。而随着战斗经验的累积，一剑魂便进化成了两把剑和一个小盾牌组成的双剑魂，两把剑配合起来攻守兼备堪比剑术大师。再度进化，便成为了外表华丽的大剑+大盾的组合，不仅自身可以作战，更可以预言谁是未来的国王。

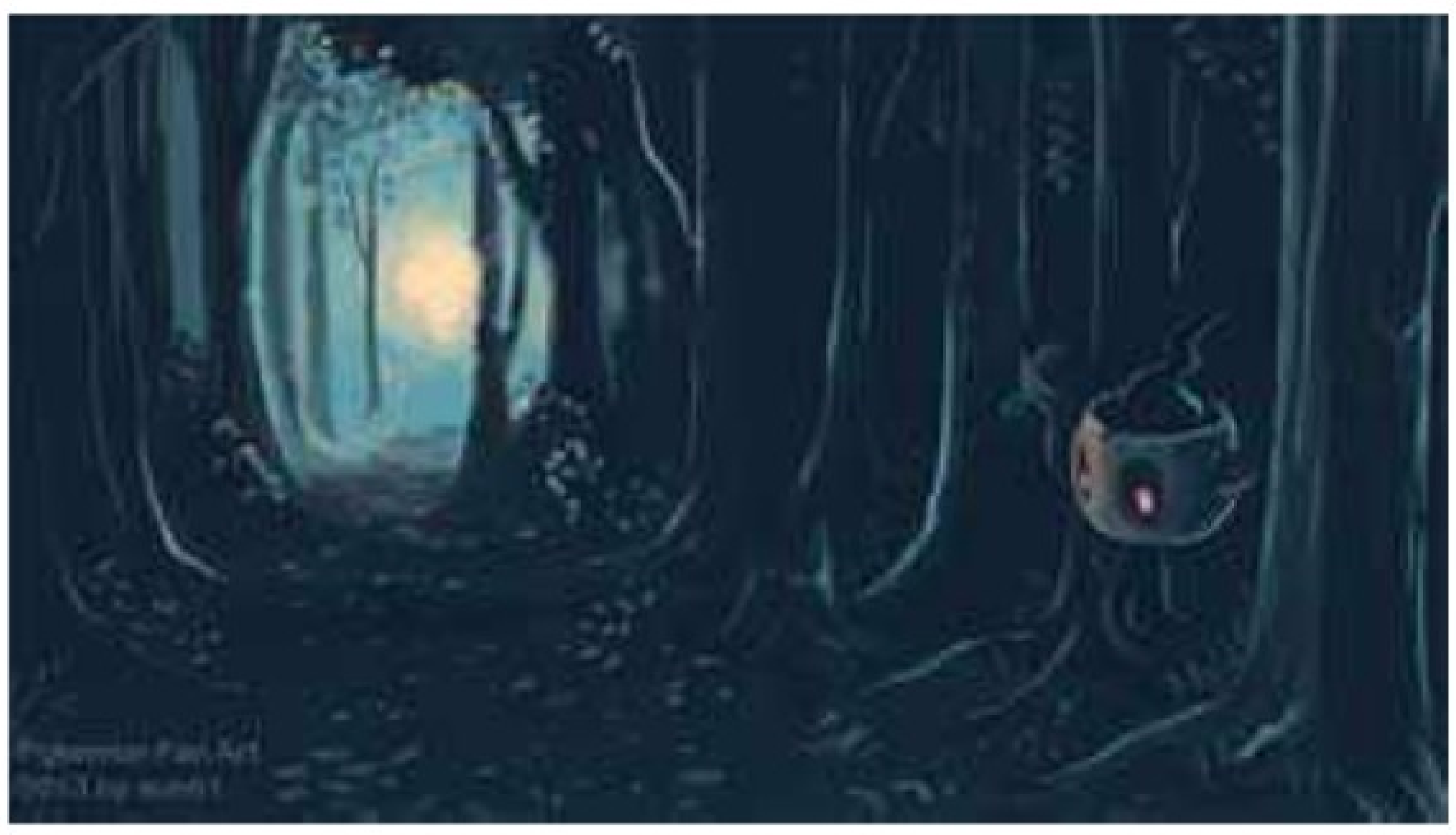
以上便是有关一剑魂这一家的图鉴叙述，之前我们在《万圣节特别篇》中都提过。这里就一带而过，从其来源上看，一



剑魂并不是一种多有历史的精灵，其诞生就是在古代尚崇尚剑盾的时代，虽然一开始有点引诱猎物上钩的阴森，但最后能进化成国王的武器甚至用灵力控制人，也足见其强大。

鬼残根

鬼残根也是和亡魂有关，当在森林中彷徨的孩子死去时，其灵魂寄宿到腐烂的残根中，便成为了口袋妖怪鬼残根，继续彷徨在幽森的森林中。很显然，这种也是完全由人类灵魂变成的口袋妖怪。

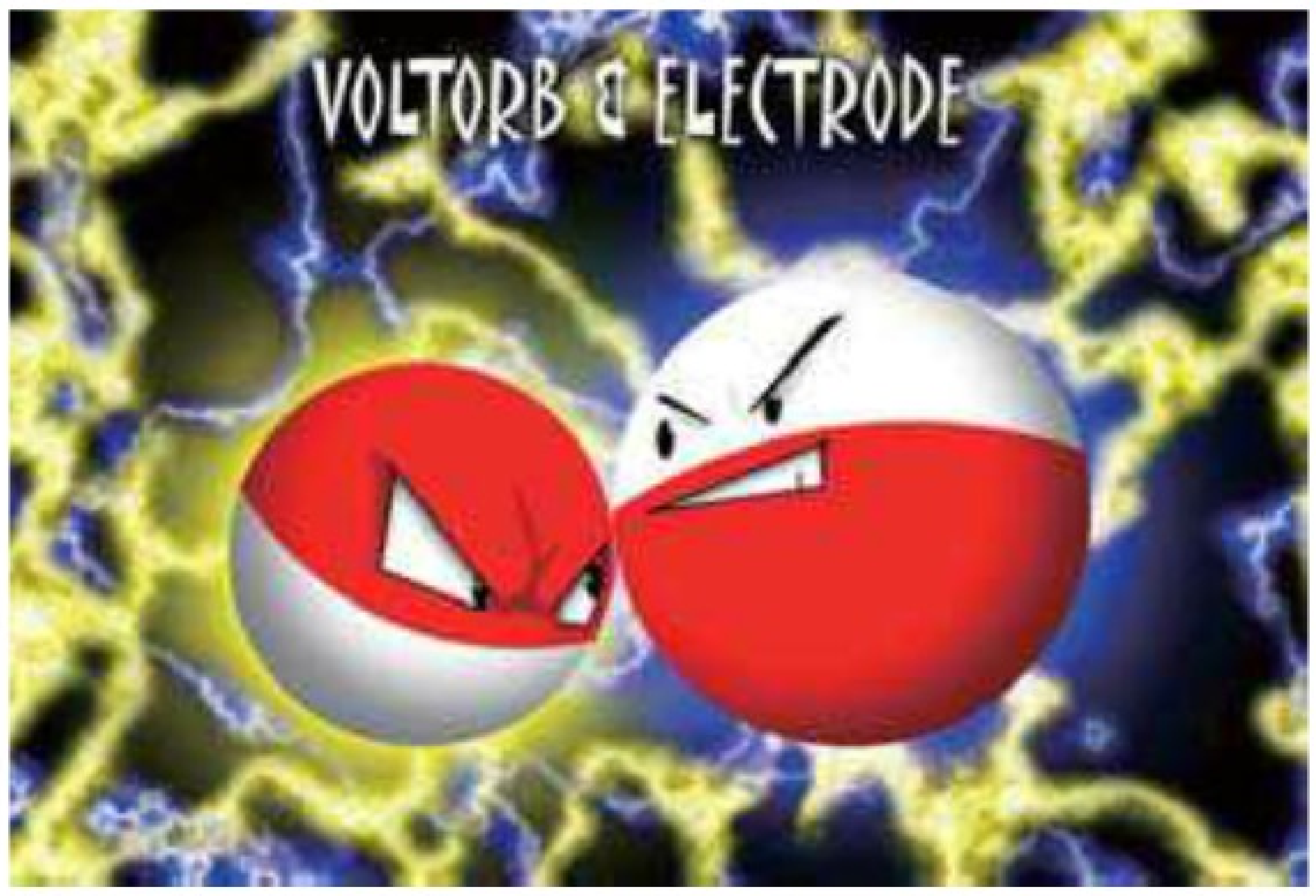


被人类赋予生命的口袋妖怪

这部分是本篇专题的最核心话题，这其中，包括有人类无意中创造的生命，也有的是完全凭空创造的精灵，还有的则是通过残留的基因而让精灵重生。一起来看看这一部分因为人类而获得生命的精灵们吧！

雷电球、顽皮弹

雷电球是一种来路不明的生物，最早被发现在精灵球工厂中，据说是精灵球因为暴露在强烈脉冲下所以成为了拥有生命的雷电球。雷电球和精灵球有着非常相似的外表，所以起码在精灵球工厂这种地



方，其外表的确起到了为其隐藏身分的作用，进化前看着像正放着的精灵球，进化后则像倒放的，混在一众精灵球中还真不易被发觉。

不过作为电系精灵，雷电球和顽皮弹更向往的地方是发电厂，因为只有在发电厂才可以放开胃口去拿电作为食物来大快朵颐，平常便找个角落里一呆，犹如一颗精灵球一般。然而发电厂不是精灵球厂，意外发现角落里的精灵球，很多人会抱着不捡白不捡的想法接近，结果便触怒了雷电球或顽皮弹。而它们偏偏又非常容易自爆，结果留下了“炸弹球”这样满怀恶意的诨名。

尽管这是非常典型的人造精灵，但这并不影响此类精灵拥有矿物质的蛋组，本身虽无性别，但跟百变怪放一起还是会莫名其妙地下出蛋，继而孵化出小雷电球——不得不说，生命有时真的是奇迹。

臭泥、臭臭泥

如果说雷电球的诞生可以让人类骄傲一下，那么下面臭泥的诞生就颇为尴尬了，因为臭泥的诞生条件之一便是水污染。

臭泥是有蛋组的精灵，也就是说小臭泥可以从蛋中和平常的精灵一样孵化出来，此外还有另外一种诞生方式、或者说这个群体最初的诞生方式，就是被污染的河底或海底的淤泥沐浴了月光中的X射线



后，诞生了臭泥。臭泥的诞生和污染有直接关系，因此其分泌的体液也都是带有各种细菌的毒液，甚至爬过的地方都很难长草。而进化成臭臭泥后，不仅味道更大，其毒性也更大，所过之处三年寸草不生，而且由于非常爱吃垃圾，所以很喜欢出现在垃圾乱扔的城市中。

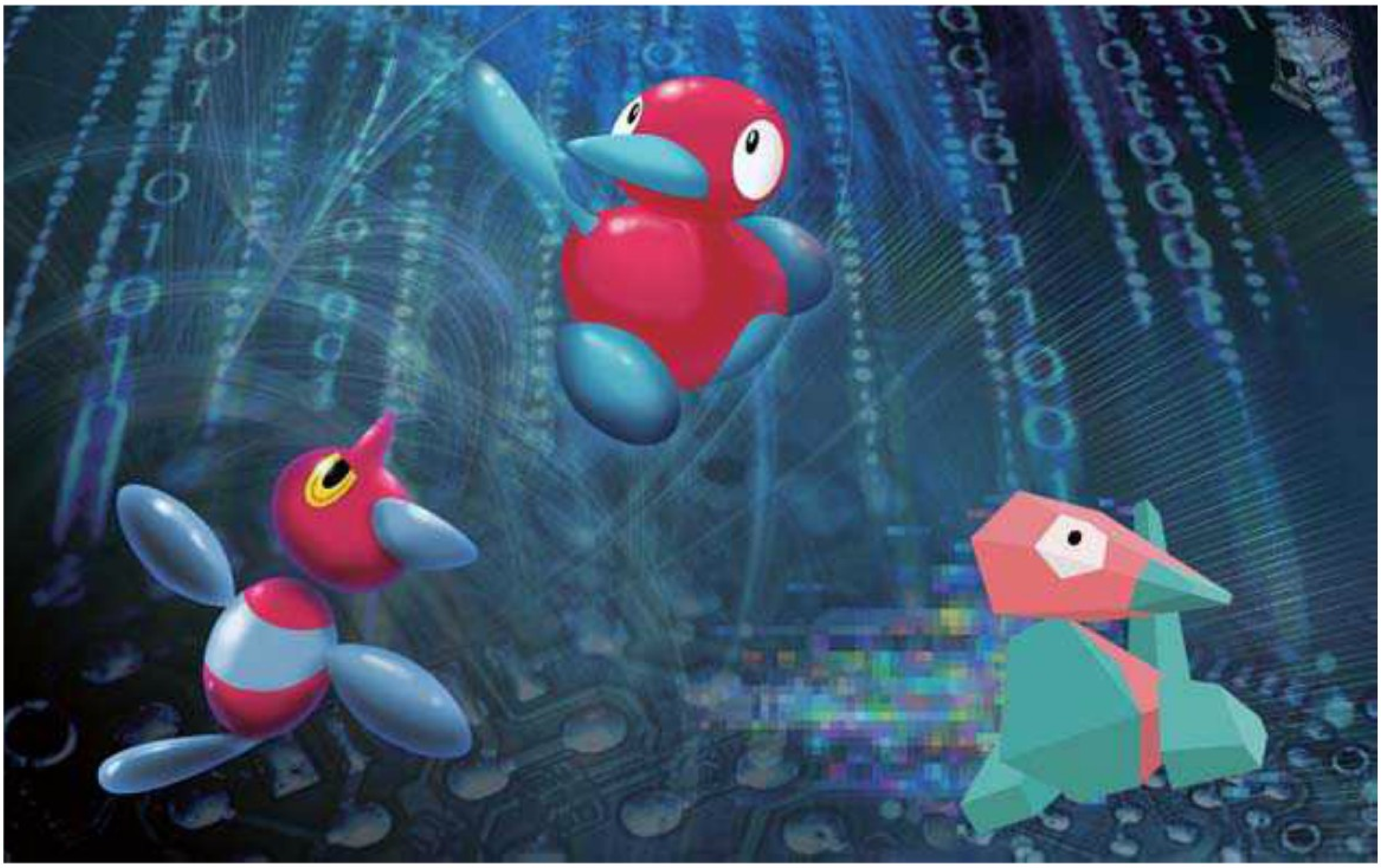
可以说，臭泥一旦在某个城市多起来，那么人们就一定要注意此地的水污染已经相当严重了。而如果臭臭泥开始大量出现在大街上，市民更该反省是不是自己平常有什么乱扔垃圾的不卫生习惯……

3D龙、3D龙Ⅱ型、3D龙Z型

和前面那些与人类创造相关的精灵不同，3D龙是游戏中第一只真正意义上完全由人类主动创造的精灵，在希尔夫公司的记录中可以得知，3D龙正是出自红莲岛研究所的那个精英团队，只不过当时全队上上下下都在为克隆改造梦幻而忙活，因此关于3D龙也只是提了一下，当研究所发生事故毁弃后，3D龙则作为赌场的最高级兑换奖品被送到了彩虹市。

3D龙有可以在电子空间活动的能力，按照既定的程序活动，并且写入保护防止被复制。因为无需呼吸，还被寄予了飞向宇宙的厚望，不过失败了。

于是研发人员们为其开发了升级补丁，令3D龙升级到了3D龙Ⅱ型，外表上终于不再是方块，而登入宇宙也终于成功，但还是有不能飞的问题。还有一个升级，就是让3D龙Ⅱ型更加智能化，但也正因为



如此，Ⅱ型开始会偶尔做些设定程序外的事情。

成功登入宇宙让人们看到了希望，开始为其开发了进一步升级的怪异补丁，此次升级的目的是解决太空行动时的飞行问题，更被赋予了突入异次元空间的期望。结果这次升级导致了其程序的混乱，尽管能力上继续有所提升。结果3D龙Z型这次实验再度失败，不仅失败，连程序都混乱了……

而如果浓缩一下的话，那么从网络兴起，到进军宇宙，再到突入异空间，3D龙被一次次寄予的希望其实也和现实中人类科技之路有一定的吻合，而失败了再尝试，也恰恰是百折不回的科研精神。惟一不足的是，由于当年3D龙是眩晕事件的主角，所以从那以后，3D龙一家都没登上过电视动画，甚至在游戏中也没什么戏份，好在3D龙一家在各代也都算是强大的精灵，因此也一直被玩家们看好。

天气娃娃

天气娃娃是3D龙之后人类凭空制造并赋予生命的又一个口袋妖怪，由芳缘的天气研究所的人员为了方便控制天气，而研发出的一种身体由水分子构成的精灵，能过不同天气获得不同能量而改变外形。但这也仅仅是气象工作人员们低调创造出的一个生命，并未有什么大张旗鼓的宣传，因此也没有像3D龙那么详细地记载和规划。但也因为如此，天气娃娃反倒被创造得更加自由，而在玩家帮助天气研究所解决了反派势力的事件后，研究所索性将天气娃娃直接送给了主角，希望这个由他们创造的能力平平的精灵也能像其他精灵一样，通过天长日久的战斗以及与其他精灵和人类的共同生活，使其真正变成一个有完全自主生命和思维的口袋妖怪。



念力土偶

如果说3D龙和天气娃娃是现代科学的产物，那么念力土偶的诞生则展现了古代的一种神秘技术：在2万年前，人们用泥制成土偶，以此进行祭祀或装饰，然而当这些土偶受到某种奇怪光线的照射时，便会拥有生命，并用超能力令自己飞起来。这也是图鉴中明确记录的一种诞生于古代的人造口袋妖怪。至于2万年前究竟是什么光线有如此魔力，已经无从考究了，倒是在公元前的遗迹中，人们也发现了另一种小的但会一直旋转的天平土偶，尽管在游戏中两种土偶是进化关系，但在诞生年



代上，念力土偶也许更早——当然，也不排除天平土偶同样也是2万年前在奇怪光线照射下又一种拥有生命的小土偶。总之，从念力土偶来看，人造口袋妖怪的历史比想象中要早出不少。

诅咒娃娃

和念力土偶相似，诅咒娃娃与其进化前的怨影娃娃在图鉴说明上也没什么关系，是一种实打实的因为被抛弃的、由怨念化成的鬼系口袋妖怪。诅咒娃娃曾经是人类的布偶，在遭到丢弃后，便在日复一日的纠结中积攒着怨念，而这些怨念便化作了诅咒娃娃，栖息在垃圾场，寻找当初将自己遗弃的孩子。而这，其实也算是另一种意义上被人类创造出的口袋妖怪了。



废袋怪、废箱怪

当垃圾袋和工业废弃物产生化学反应时，一种口袋妖怪便诞生了，这种犹如装着垃圾的塑料袋的毒系口袋妖怪废袋怪，以打嗝的方式释放毒气。又因为非常喜欢垃圾，而一直尾随乱丢垃圾的人。而在进化为废箱怪之后，其对垃圾的追求更加执着，直接将垃圾吸收为自己的一部分，然

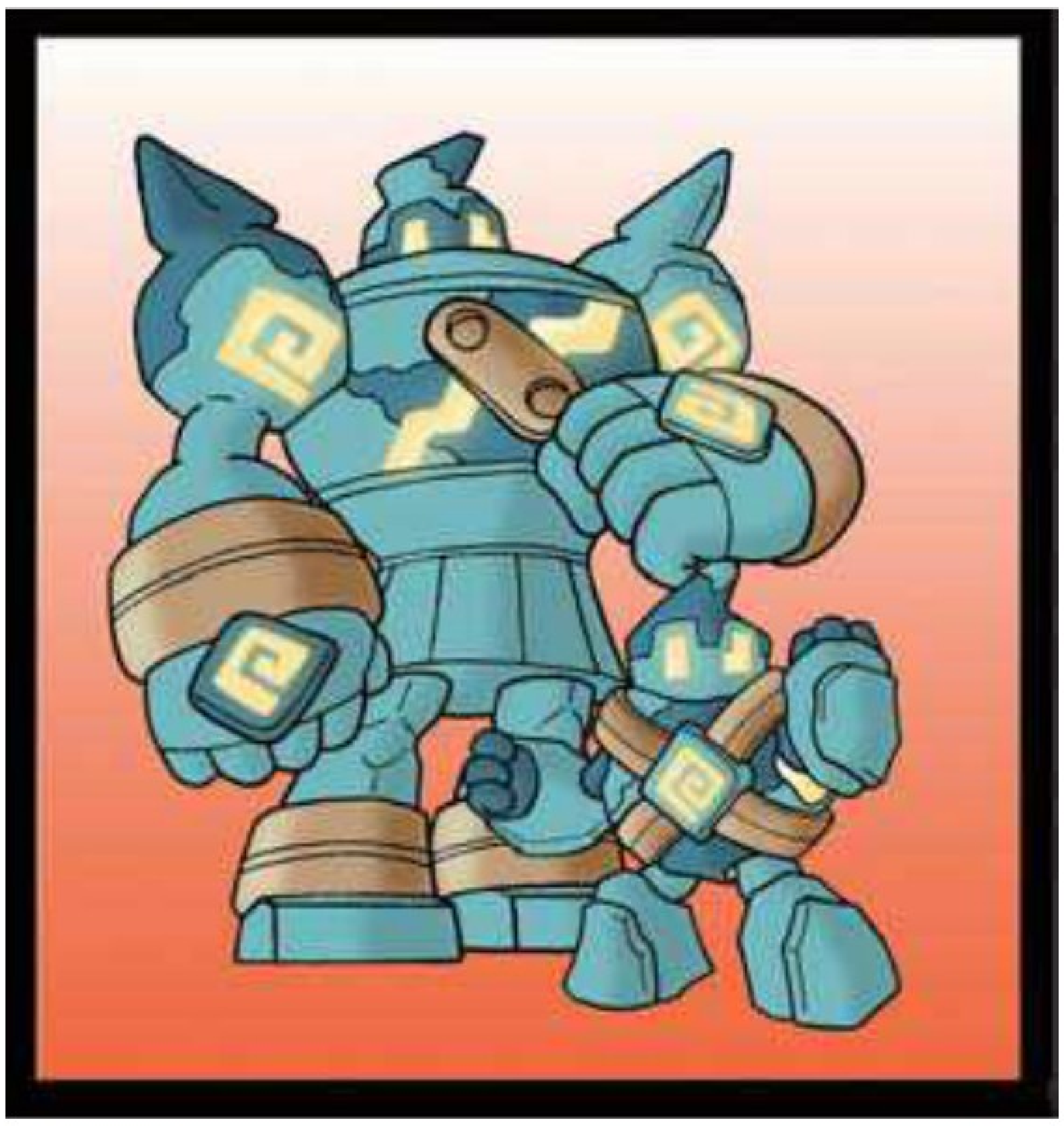


后产生各种的毒气和毒液，当和敌人发生战斗时，便会用手臂束缚住敌人，然后从口中吐出恶臭的毒气毒死对手。

而不论废袋怪还是废箱怪，其对人类生活产生的垃圾的依赖性都非常大，而从废袋怪的诞生来看，这其实是诞生在人类社会工业化以后的物种了。

鬼护卫、鬼重甲

如果说念力土偶这个制作与2万年前的泥人拥有生命，还有被奇怪光线照射的巧合的话，那么鬼护卫和鬼重甲，则完完全全展现了古代文明科技上的强大。这两种精灵一小一大，小的鬼护卫只有小孩一般高；大的鬼重甲则高如巨人，胸口有力量封印，并且能以音速来飞行。不光如此，这两种外表上看只是使用了泥土技术



的人造精灵，一直以未知的动力一直从古代行动至今。且一直听从着制造者的命令，以神秘的动力，执行着早已不在人世的制造者赋予其的守护任务。

历代的化石精灵

如果说某种和人类创造相关口袋妖怪最适合归纳成一类的，就是化石口袋妖怪了，也就是上次我们整篇专题为大家介绍的那些史前精灵们，它们曾生活在不同时代，但却因为种种原因灭绝。而当人类的科技发展到足以通过基因来克隆复活这些史前生物时，相信所有古生物爱好者都会欢呼雀跃。能将灭绝的古生物们复活并适应现代，这的确是口袋世界科学技术的厉害之处。



超梦

和前面说的那些历代的化石精灵那样的原样复活，以及类似3D龙的凭空创造不同，超梦是两种技术的结合体，一方面通过发现的梦幻睫毛提取基因进行克隆，一方面又针对现有的基因进行重组修改，最终创造出了比梦幻更强大的超梦。而且超梦不仅拥强大的力量，更凭借两部剧场版以及OVA等动画，有了充分展现其智慧和个性的舞台，也因此，超梦从初代至今一直都大受欢迎。



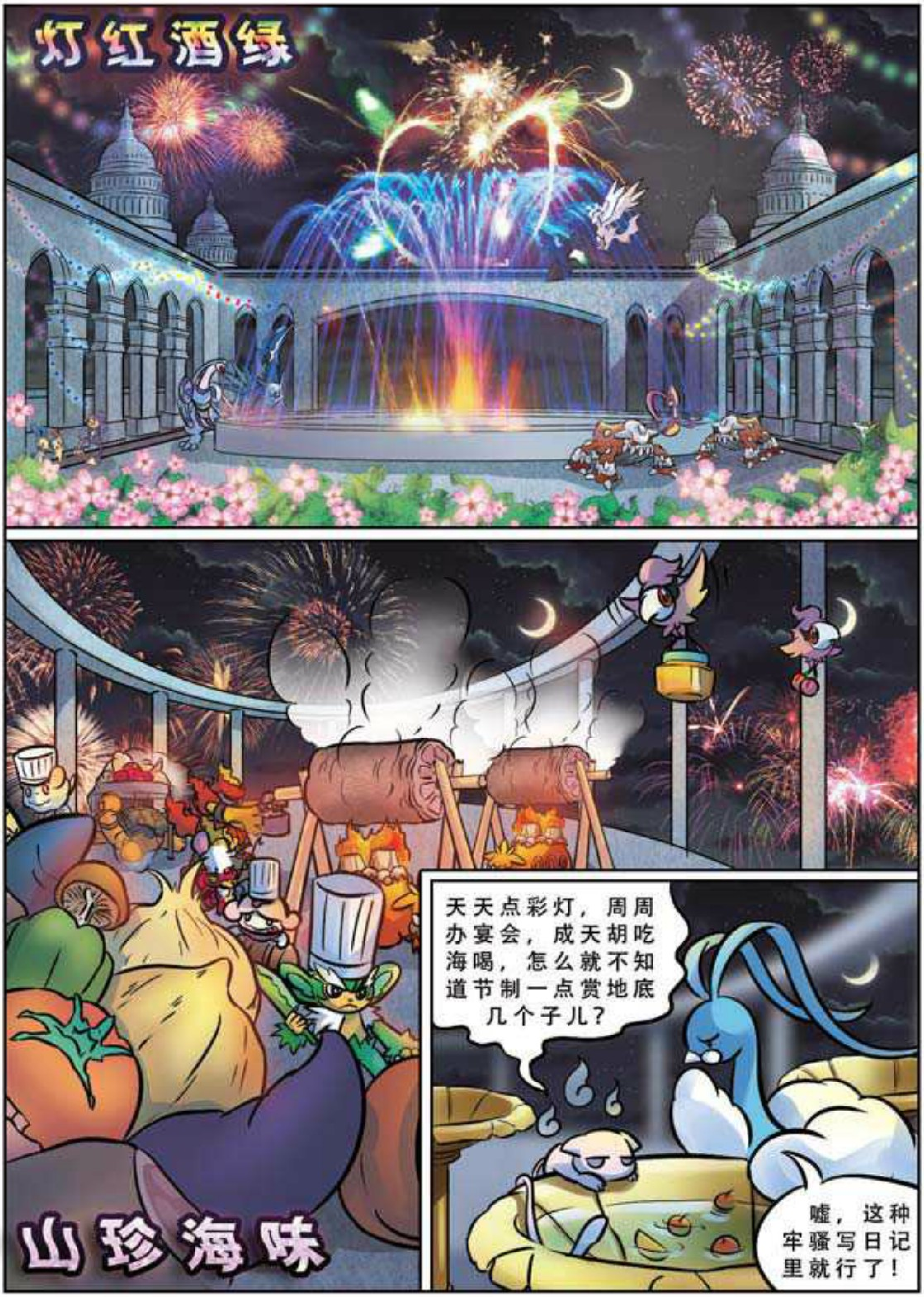
盖努塞克特

和超梦类似，盖努塞克特是3亿年前的猎手，被等离子团的科研人员在P2研究所进行改造，然而因为N的阻拦而使计划中断。但是在剧场版的动画中，这些盖努塞克特被成功改造，然而和超梦一样，盖努塞克特的力量同样是无法控制的，当它们带着回家的执念打算在现代社会重建家园时，被认为“我们都不该存在于这个世界上”的超梦出手阻拦并数次警告……故事再讲就长了，总之，盖努塞克特也和超梦一样，都是成功改造复活、但却无法控制其力量的案例，看来人类对于这种强大力量的追求，有时还是要谨慎考虑其后果的。



有关人类活动影响下精灵的专题就到这里了，其实就口袋妖怪的世界来说，不仅仅是新物种不断被发现，还有新物种在不断诞生，比如雷电球就是最明显的例子，可以说，人们用自己的方式改造着自然，也无意间创造了很多物种。不过像臭泥、废袋怪等等这些则明显与污染有关的，还是诞生得越少越好吧……好了，本辑这部完全没有“丛林”的《丛林法则》就到这了，下次再见！


POKEMEW
青之救助队：酣歌达旦
作者：猫伊 审编：岚、星河 协助：Zrae



嗨小红球，抱歉给你起了这个名字，因为看到你我就想到红有三扎古哈哈哈。哎哟我去，仙岚姐和雪拉比又在喊我出门参加神府的新年宴会……前两辑不是才参加过玻璃珠的生日宴会么，为什么一到年底饭局就多得让人起腻呢？





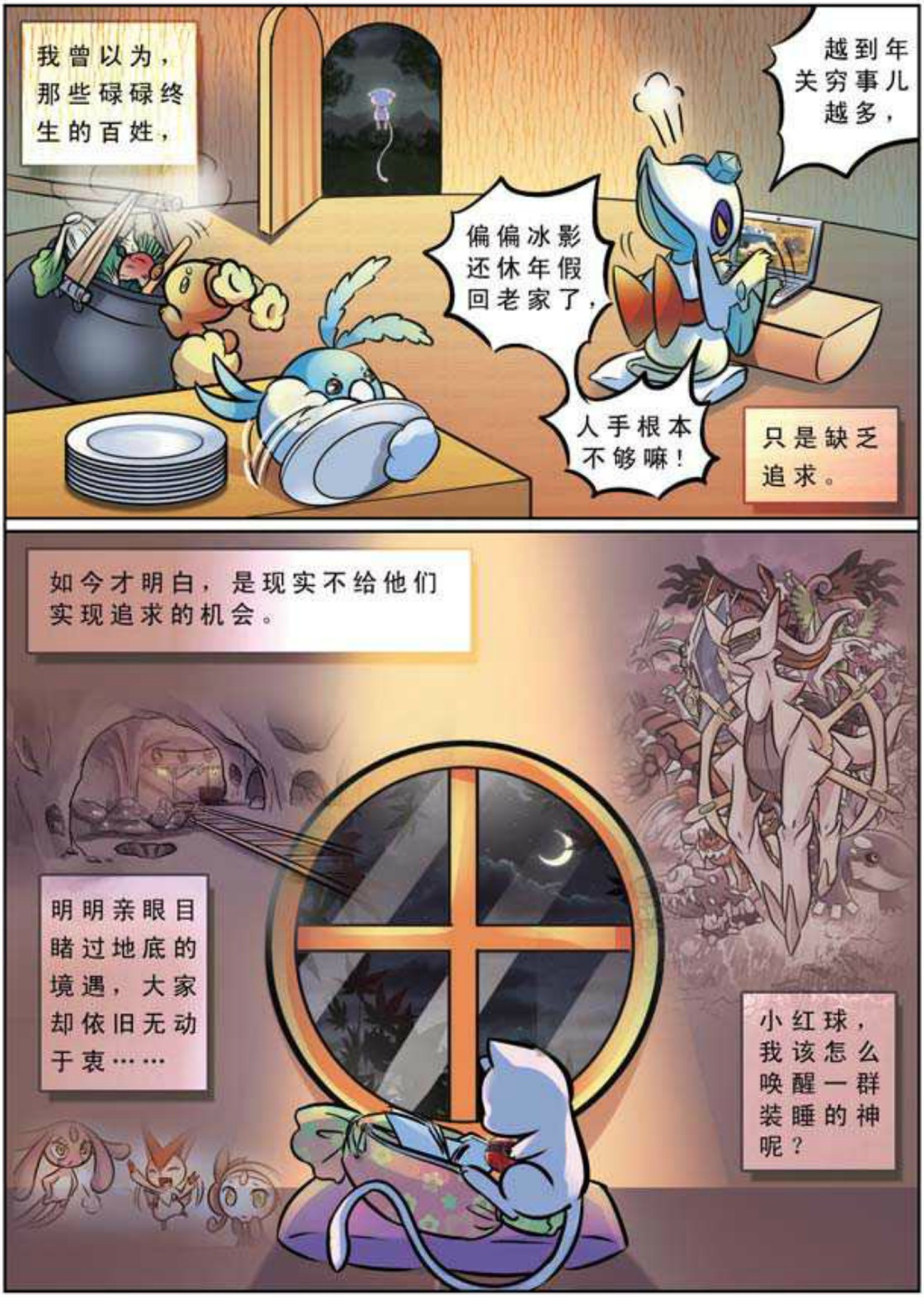
仙精灵仙蒂的微博：大家好！“仙度瑞拉宴会策划有限公司”正式开业啦！我公司已成功举办钻石城公主生日晚会，同时也是今年神府新年庆典的主策划！业务咨询洽谈请看置顶联系方式，感谢您的关注！转发本微博抽奖送精美小礼物一份。



艾姆利特：作为感情之神的我平日一直很在意小梦。起初只是觉得这丫头爱好很幼稚，作为可爱的小女生却那么讨厌唱歌跳舞选美，总是跟男生混在一起看漫画打游戏。原本想作为前辈教导她的我，似乎反而恶化了我俩之间的关系。几天不见，小梦的情绪似乎比在钻石城时还要消极，究竟发生了什么？

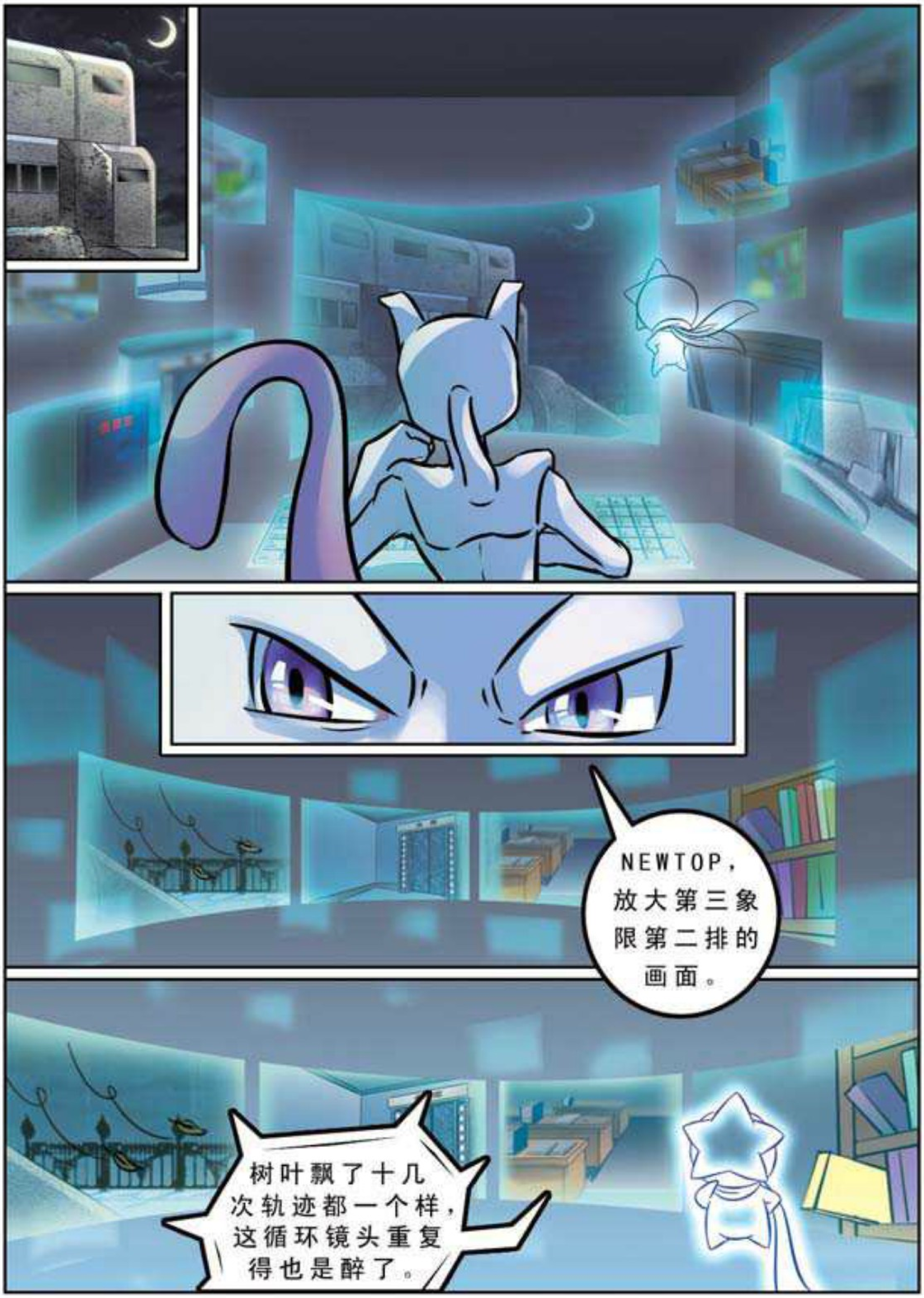


小梦的内心：我和艾姆利特它们大概就是那种“拼命想要跟对方成为朋友但总是隔着次元墙”的类型吧。虽然同样身为神族，可不晓得为什么我总是忍不住和它们闹别扭，难道是因为与下界的普通精灵相处久了，反而对原本的生活感到陌生疏远了吗？





小梦的日记：两年前还是个中二LULI的我，眼里满世界都是没几天就不新鲜了的玩具零食和无聊的精灵。直到不久前，我才第一次知道还有地底国这种贫苦的土地。和地上的奢华一对比，更令我感到可耻。究竟为什么神族的大家都看不见、听不见，抑或是不愿看、不愿听？



关于本辑封面：这回致敬的是《怪盗JOKER》，这是一部优秀的子供向作品，里面很多角色也和PM神似，比如名为Spade的角色外号帝企鹅、Diamond Queen叫钻石女王、宠物洛可被吐槽成塞伊米串场等等。另外，这次负责上色的是助手Zrae哦。



被由库西清除当晚记忆的素利柏门卫已经完全不记得发生了什么事，看起来和平时一样蠢萌，担心的方向也是完全不对。不过话说，信不信超梦局长早就知道你偷用公司宽带上视频网站的事儿了？



Pokémew

下辑预告：百密一疏间，由库西还是被备用的针孔摄像头拍到了！素利柏真的完全想不起那晚的内容了吗？超梦又打算怎么应对来自神府内部的敌意？

恶搞P图：来自土豪金小阿尔的嘲讽

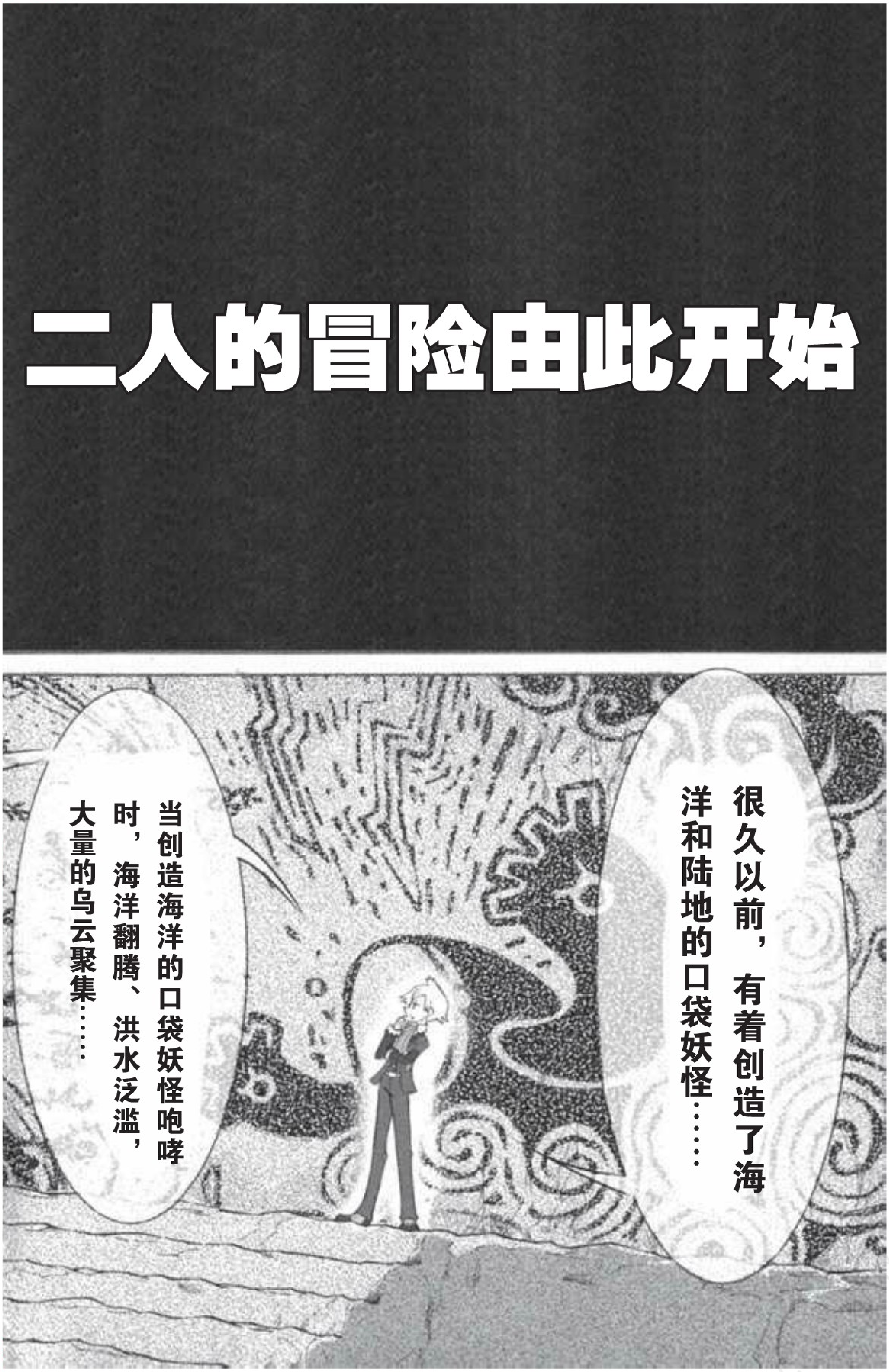
众所周知2015剧场版预售票配信的是阿尔修斯，而闪光几率居然高达1/19。兴冲冲买票的小伙伴们最后却发现，和买彩票一样，是否闪光在输入兑换码的一刻就决定了……导致有人出现了连买20张也没中的情况，不禁大呼上当。

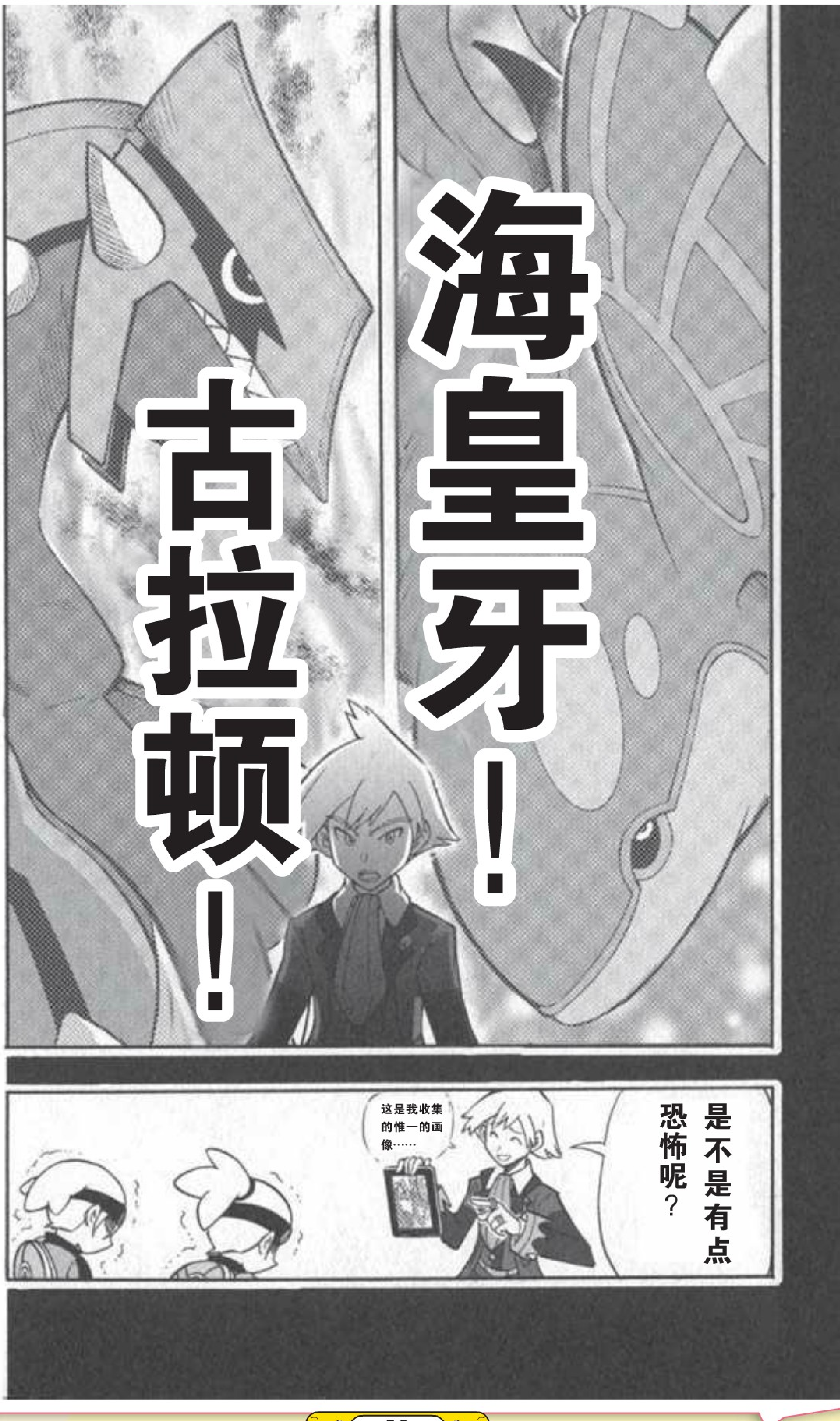


百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKEMEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者微博：http://weibo.com/elyoncat

与古拉顿和海皇牙
两只传说中的口袋妖怪相遇




二人的冒险由此开始
很久以前，有着创造了海洋和陆地的口袋妖怪……
当创造海洋的口袋妖怪咆哮时，海洋翻腾、洪水泛滥，大量的乌云聚集……


海皇牙！
古拉顿！
是不是有点恐怖呢？
这是我收集的惟一的画像……

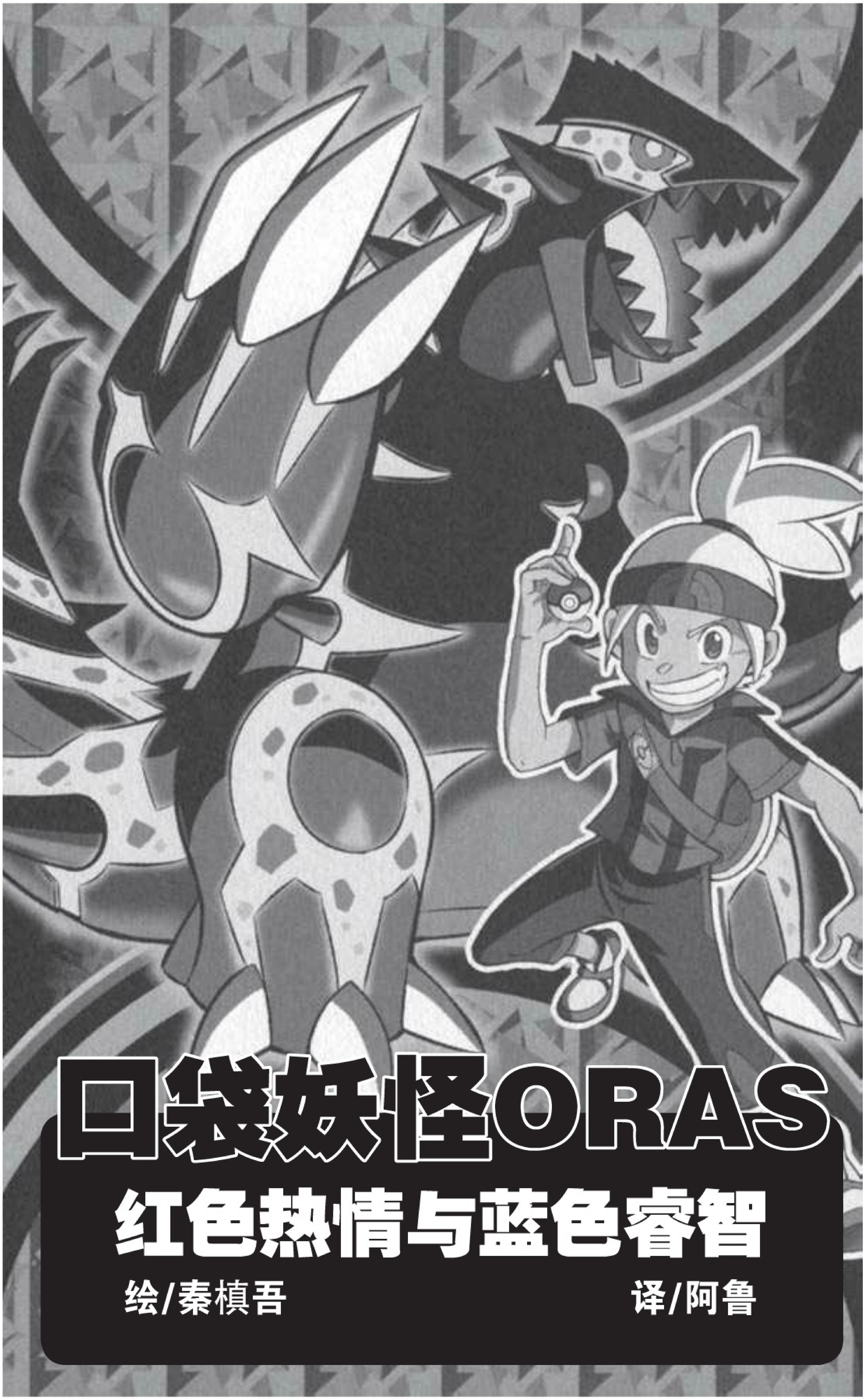

虽然只剩下了壁画，但还是很让人兴奋呢。
这么厉害的口袋妖怪是存在的吧！
如果，我是说如果……
海皇牙和古拉顿如今正沉睡在芳缘的某个地方……
你们会怎么做？
大悟先生，这么说来你肯定是知道点什么咯？
大悟兄真是的，别吊胃口啊！
等……等一下！
你们要是见到了海皇牙和古拉顿准备怎么做……
那肯定是……
那必须得！
好强的气势……


捕获它！
海皇牙！
古拉顿！
双胞胎弟弟
阿尔法
双胞胎哥哥
欧米伽
海皇牙可是有着前卫的流线型体型。
明明是远古口袋妖怪还这么前卫
什么啊，古拉顿才更帅气！
好啦，你们两个冷静点……
虽说我是知道点情报……
但也仅限于知道有两个组织在打海皇牙和古拉顿的主意。



www.dooland.com

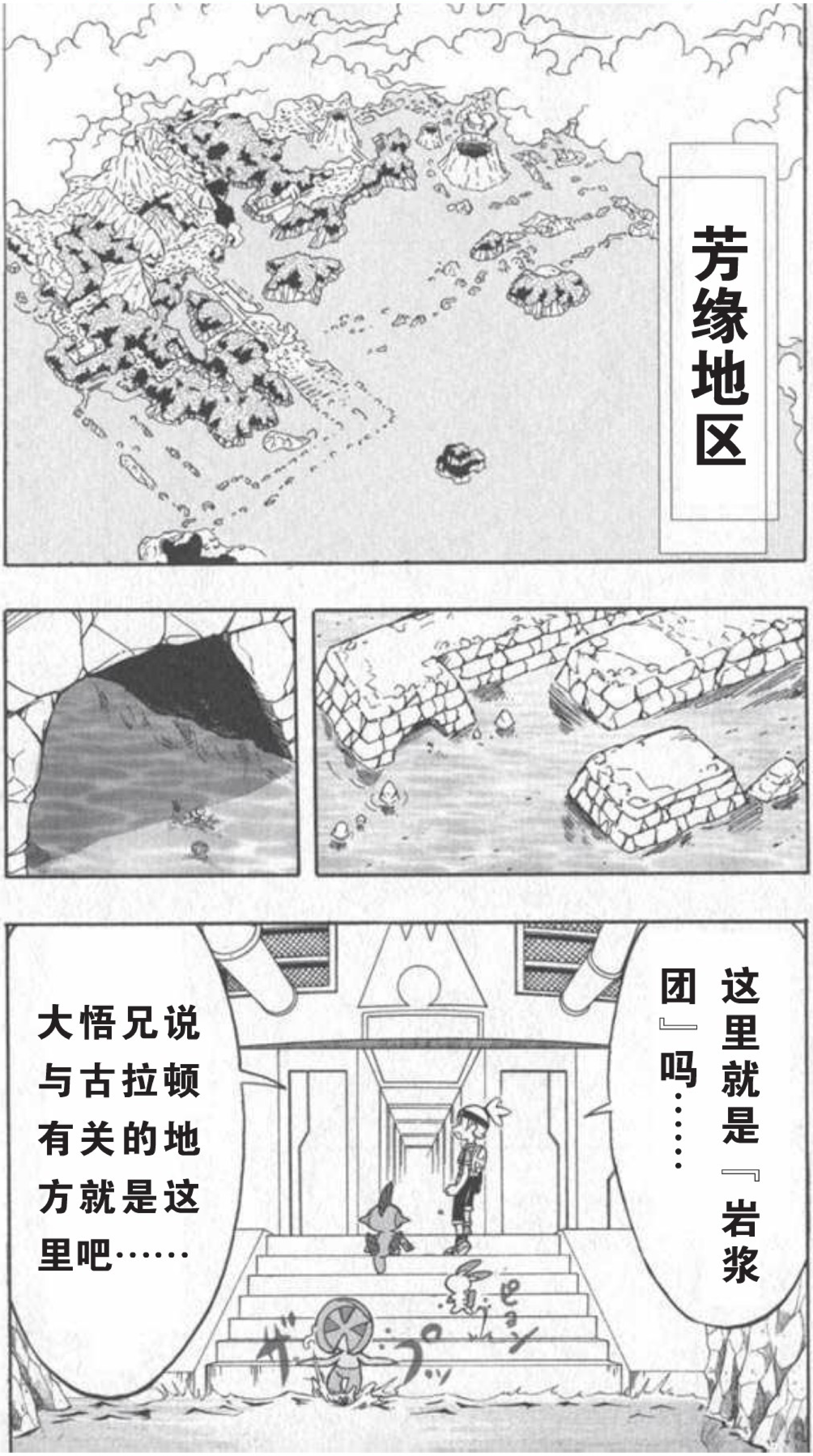

要把海皇牙古拉顿抓到手！
兄弟二人的故事
从下一页正式拉开序幕！



口袋妖怪ORAS

红色热情与蓝色睿智

绘/秦榎吾　　译/阿鲁


芳缘地区
这里就是『岩浆团』吗……
大悟兄说与古拉顿有关的地方就是这里吧……


嗯？怎么摆出一副该怎么打听关于古拉顿的情报的脸？
那还用说吗！
绝对绝对绝对绝对绝对，要把它抓到手！
双胞胎哥哥
欧米伽


ゴウン
ゴウン
ゴウン…
我来抓古拉顿啦！
快告诉我它在哪里！
どっかーん!
首先肯定是先问问岩浆团的人再说……



www.dooland.com


沼跃鱼！
使用泥爆弹！
负电宝宝！
使用电光石火！
荷叶怪！
使用泡泡光线！


ドサ
ドサ
ドサ
怎么回事，岩浆团竟然是……
邪恶的军团……
邪恶？
你这海洋团的家伙还不理解我们的理想吗……
我们岩浆团是人类的守护者！
如今，人类想要继续发展
最需要的是什么你知道吗？


是陆地！
人类能立足的陆地增加之后，才能有更加长远的发展！
为了这个，我们必须将古拉顿掌控在手！



都说了古拉顿由我来抓！
哇！
海洋团抓古拉顿来做什么……
从刚才起一直在说什么鬼……
我叫做欧米伽！
我要抓住古拉顿给我弟弟阿尔法瞧瞧！
这货是弟弟
哈？
好像跟海洋团没半毛钱关系……


你这种小屁孩是不可能抓到古拉顿的。
不，我一定能抓到！
理由是什么……
我问你，第一次抓到口袋妖怪时的感觉还记得吗？
那个嘛……
我啊
直到现在还记得！
来交换吧！
嗯！



所以我一定要
抓到古拉顿！
什么狗屁理由！再说了，想要复活古拉顿
必须要利用『宝珠』！
这都不知道你还想抓古拉顿！
宝珠？
唔……
一不小心……
喂喂


虽然不明白你们在说什么……
全……
全灭……



但是你们企图利用古拉顿的力量改变世界的邪恶打算我还是明白的！
不是邪恶啊！要说几次你才明白！
不过没关系……
将那个潜水艇改造完之后，就能到达沉睡在海底的古拉顿的所在地。
啊……啊……
很快古拉顿就是我们岩浆团……不对，是松藤大人的东西了……
是那个潜水艇吧！打听到了不错的消息！
糟糕……
一生气就……
你要做哪样……

口袋妖怪四格大百科



※日语中，『小型的』和『小刀』的发音一样。


用肚子上的贝壳当做小刀的
口袋妖怪小球獭。
鼻子里能喷出火的
口袋妖怪暖暖猪。
拥有大尾巴，用来进行光合作用的
口袋妖怪藤叶蛇。
合体攻击！
只是洗澡么！
由双贝海獭进化而来的，
口袋妖怪大剑海獭。
剑和铠甲融为一体！
让你们见识一下
我苦练的剑技吧！
哦哦哦！
怎、怎么样……
首先……给我道歉……
智商是硬伤啊。


口袋妖怪眺望鼠。
颊袋可以用来积攒食物。
来一个尝尝?
不……不用了。
ぽん
我还有很多呢。
到底放了多少进去!


口袋妖怪警戒鼠。
可以吐出颊袋里的树果进行攻击!
シュポポポ
不要去棒球击球中心打工啊!
棒球击球中心
1次100元


口袋妖怪约泰利犬。
脸上覆盖着很长的毛。
嗯！这个是……
双贝海獭。
正好……
不要用贝壳来修理毛发啊！


口袋妖怪哈迪拉犬。
最喜欢帮助别人的，
哈迪拉犬，帮我拿下盐。
盐
帮忙的事就交给我吧！
让你见识一下最高级的侍奉精神！
马上就……
就用那边放着的就可以啦！
踏上寻找最高级的盐的旅途……
盐


口袋妖怪穆兰多犬。
在暴风雪的山里，找到了遇难的人。
嗯，到底是谁会倒在这里！
为什么会在雪山……
振作点！
为……为了找到最高级的盐……
直到遇难都没找到吗！


口袋妖怪骗骗猫。
会做出可爱的动作，趁人大意时偷盗物品。
马上就可以偷东西了。
喵呼呼！
唔，被偷了。
咦，人家明明还什么都没有偷呢！
你这个偷心的美人儿！
偷你个鬼啦！


口袋妖怪金钱猫。
会像忍者一样隐藏气息。
ひたっ
拥有美丽的毛色的金钱猫，
被选为了时装秀的模特。
热闹的时装秀当天。
ワーワー
口袋妖怪时装秀
金钱猫隐藏了气息
ひた
ひた
模特在哪儿……
在哪儿？
来玩捉迷藏吧！
口袋妖怪菜冠猴。
躲好啦！
吃掉头上的树叶会变得精力十足。
じっ
保持不动意外地累呢……
对了，吃点树叶恢复精力吧！
精力过剩啦！
发现菜冠猴……
这货疯了……
ザササ


口袋妖怪草冠猴。
利用带刺的尾巴发动攻击！
吃我一招！
哇。
啪嗒
口袋妖怪火冠猴。
中间的头发带有300度的高温。
躲好啦！
轰
飘落
发现火冠猴……
呲拉呲拉


口袋妖怪水冠猴。
头发可以蓄积水。
躲好啦！
水冠猴头发里蓄积的水有很高的营养价值，能催生植物。
发现水冠猴……
咻


口袋妖怪火烈猴。
最喜欢甜食。
吃掉食物后可在体内转化成火炎。
这样啊……
火烈猴也跟我一样啊……
与骗骗猫的甜蜜爱情，
也让我心中热情似火！
不是啦！


口袋妖怪梦纳。
会吞噬梦境。
吞噬到快乐的梦境时，会喷出粉色的烟。
啊，梦纳喷出了粉红色的烟！
是吞噬到了快乐的梦吧。
原来是在吃泡泡糖啊！


口袋妖怪水冷猴。
接招！
水冷猴会从尾巴喷出高压的水进行攻击！
接招！
啊呀！
不是啦！
哇，华丽的尿床！


口袋妖怪豆鸠。
跟谁都自来熟。
哟，还不错吧！
来得正好，吃点东西吧。
耶，今天天气真不错呢！
要吃点水果吗？
你在干什么呢，我的挚友！
总感觉这货专挑吃饭的点出现啊……
吞噬梦境的
口袋妖怪姆夏纳。
ぱくぱく
额头喷出的烟会形成所吞噬的梦境的形状。
啊，是暖暖猪的梦境。
在做什么样的梦呢？
哎哟，暖暖猪帅呆啦！
哈哈哈，靠近点，甜心！
不要看这种梦啊！


口袋妖怪
花斑鸠。
母鸟。
公鸟。
只有公鸟的头上长长的翎羽。
那个长长的翎羽有什么用呢?
原来是妻子的专用物品……
我错了，痛痛痛!
亲爱的，你到底要偷懒到什么时候!


口袋妖怪
灰鸠。
灰鸠所在的森林深处据说有和平之国。
好，追着灰鸠前往森林深处……
怎么了，发现和平之国了吗?
啊，那是……
最……最高级的盐……
你够了!


口袋妖怪雷斑马。
围绕在鬃毛周围的，
是猛烈的电击。
模仿线香烟花！
很危险啊！
口袋妖怪电斑马。
身体布满了条纹。
怎、怎么了！
没问题吧！
缠这么多绷带……
这是人家的条纹啦！

神奇宝贝特别篇

四十九卷简介（下）

文/Horuakuti　编/昴星团

前情提要

布莱克战胜了淡竹，赢得第七枚徽章，并作为唤醒白色巨龙的人选收下了光明之石；为了获得提前开幕的精灵联盟的参赛资格，布莱克找到了合众地区的三把“神圣剑”——科巴鲁昂、特拉奇昂、比里基昂，以及他们的弟子凯路迪欧，但最终没能将其收服。

本辑概要

在6号道路上，练武追上了冠军阿迪克，向他报告了精灵联盟提前开幕的消息。阿迪克并不关心，只顾赶路，反而还向练武讲起了合众地区的建国传说：很久以前，有一对双胞胎英雄——寻求“真实”的哥哥和追求“理想”的弟弟，两人通过与某只龙系精灵协力创造出了合众地区；后来两兄弟由于各自所求之物不同而发生了对立，巨龙也相应地分作了“黑”与“白”两种存在，跟随哥哥的是白色巨龙莱希拉姆，跟随弟弟的便是黑色巨龙泽克罗姆。说话期间，他们已来到N的跟前，N为了打败冠军已在此等候多时。双方展开了双打对战，也就是使用四只精灵的交替战。

与此同时，因没有集齐八枚徽章就不能参加精灵联盟而烦恼的布莱克，向爱丽丝抱怨只有姆夏纳和沃欧能理解自己，正巧遇到怀特前来与他们汇合，沃欧也回到了布莱克身边。突然，他们听到了战斗的声音，跑上前去，却看见阿迪克先生因中了佐罗亚技能的余波而被打倒在地。战至此时，阿迪克先生只剩下疾风虫，N还有佐罗亚以及还未派出的第四只精灵。布莱克手中的光明之石受黑色巨龙的感应，白色巨龙几欲冲出，旋即又变回了石头。当大家都以为N的第四只精灵是泽克罗姆时，N却派出了原本属于怀特的噗噗酱。激战过后，N打败了冠军阿迪克。

怀特并没有强行夺回噗噗酱，而是让它自己选择是要继续战斗还是想要从事演艺工作。N准备转身离开，被及时赶上的紫杉博士的大剑海獭拦住了去路。紫杉博士提醒布莱克，为了救出道馆首领们就必须找到等离子团的根据地，现在要做的是将N打倒并从他口中打听出等离子团的“城堡”的所在之处。

准备和父亲碰头的红豆根据之前的联络，和真菰翻过山坡，看见了怀特的藤王蛇、紫杉博士的大剑海獭和布莱克的炎武猪正在合力对战N。这三只精灵分别是草系藤叶蛇、水系小球獭、火系暖暖猪的最终进化型。紫杉博士透露，草·水·火的三只精灵是最为基本的研究对象，他和女儿红豆杉在各自的研究所各准备了一组，计划让这两组精灵分别交给新人训练师保管，并踏上旅程，便于进行研究成果的比较。然而在一年前的一个大雨天，N闯进

了紫杉博士的研究所，打开精灵球企图放走精灵。最后，一只精灵走失，一只跟随N离开，还有一只留在了紫杉博士身边。N说解放紫杉博士研究所的精灵，是他作为王的义务，他认为是精灵联盟和精灵研究所造成了精灵被人类利用的惨状。

在一番控诉后，N决定离开。布莱克义愤填膺，为了救出道馆首领们，准备跟N进行战斗。N指责布莱克没倾听精灵的心声就强迫它们战斗。迫于N的气势，布莱克的炎武猪、豪武战鹰、电狼蛛和坚甲龟都露出胆怯之色，不知所措的布莱克命令姆夏纳吃掉自己的梦，姆夏纳却掉头走了。N告诉布莱克，他的梦想已经变了味，而姆夏纳迄今为止之所以会跟随布莱克，是因为将他的梦想作为食物，而布莱克同时将姆夏纳用于战斗中，他俩之间只是互相利用的关系，一旦梦想不再涌现，姆夏纳也就没有必要继续跟随布莱克。布莱克望着远去的姆夏纳，头脑一片混乱，晕倒在地。紫衫博士口袋中的精灵图鉴掉落出来，被佐罗亚毁坏。N随即带着精灵们，乘坐泽克罗姆离去，而他心中仍有疑团，他感觉到了泽克罗姆的心声，布莱克一定会与莱希拉姆一起并作为英雄再一次阻挡在他面前。

一星期后，精灵联盟迎来了它的开幕式。而此时国际警察本部正在计划一次潜入行动，派出了一个顽固但拿得出成果的男人前去执行。

剧情评析

等离子团的王——“N”再次出现在众人面前，这次他的目标是联盟的冠军阿迪克。冠军阿迪克由于久疏战阵，如今的他会败下阵来也能理解。N在和众人的战斗之中没有运用黑色巨龙的力量，而布莱克见到黑色巨龙的时候，他口袋中的光明之石发生了变化，白色巨龙似乎要破茧而出，可最终还是选择呆在了石头里。笔者以为，这是因为布莱克的力量还没有达到驾驭白色巨龙的要求，当布莱克拥有和N并驾齐驱的力量时，白色巨龙才会完全认可他，就像布莱克现在的精灵都清楚地明白如今的它们并不是N的对手一样。

在布莱克阻止N离开的时候，姆夏纳离开了布莱克。N表示这是因为布莱克的梦不好吃了，所以他们之间那种互取所需的关系到此为止，他们之间从来就不存在什么羁绊。布莱克听到N这么说以后，大脑一片空白昏倒在地。听上去N每一条都很说的有道理，可笔者认为自小姆夏纳就跟着布莱克一起成长，可能起初确实是因为这样的原因成为了伴侣，但正所谓日久生情，那么多年相处下来姆夏纳不可能就这样抛弃布莱克。

博士手中的第三本图鉴被N的佐罗亚破坏，如今只剩下大小姐和布莱尔手中的两本图鉴。原来以前常常出现在布莱克他们身边的那只佐罗亚是N的精灵，是他派佐罗亚长期监视着博士和布莱克他们，所以才会对他们的所作所为了如指掌。按照特别篇的惯例，只有主角才有资格持有精灵图鉴，如今可好，第三本图鉴被破坏，再也不用猜测会不会有第三名主人公出现了。

这期的特别篇简介到这里就结束了。欲知姆夏纳去了哪里，白色巨龙何时复活，请继续关注特别篇简介。



文/马修

3DS	PUZ	益智・方块消除
口袋抓取方块		
ポケとる		
Pokemon/Genius sonority	日版	预定2015年2月
1～2人	本体免费	对应邂逅通信、无意识通信

“《口袋妖怪方块》系列”是《口袋妖怪》之下的一个衍生系列，虽然作品不多但称得上出手即是精品。前作的爽快和激烈相信让很多玩家记忆犹新，本作则一改前作的激烈风格，成为了一款大多数时需要下棋般慢慢思考的作品。而且游戏首次采用本体免费道具收费的内购形式来运营——尽管此类运营下的游戏良莠不齐且不乏坑钱之作，但本作还是很良心的，大多数都无需花钱，而后期即便花了钱也依旧不影响紧张刺激的游戏体验。总之，既然本体免费，大家不妨先下载来试试，即便是卡住，也可以根据我们攻略中的建议去重新挑战。下面开始正文。

系统篇

触摸操作的《口袋》三消游戏

本作是“《口袋妖怪方块》系列”的第三作，虽然至今为止这三作的世界观甚至画风都各有不同，但基本的系统规则却一直传承，和NDS的初代以及3DS的前作一样，本作也是纯触摸操作的三消游戏。所谓三消，就是在布满整个方块的界面中，三个花色相同的方块或横或竖连接起来时，就会消除，而消除后的空缺则由上方落下的方块给补上，当下落后再次出现三三相连的方块，就会继续消除形成连锁消除。

而本系列既然是以《口袋妖怪》为主题，那么游戏中自然融入了《口袋妖怪》的方方面面，像游戏中的方块就是各种口袋妖怪，而口袋妖怪方块的消除也被赋予



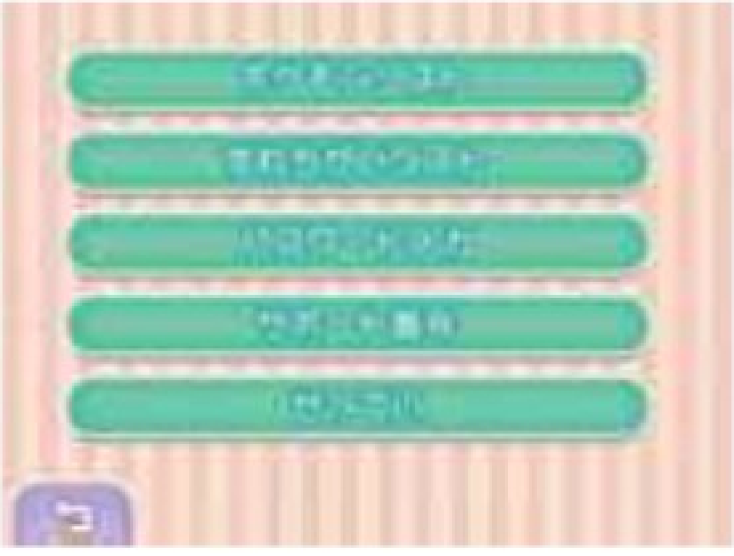
了各种战斗效果和意义。本作秉承前作，消除所得分数全部计为对野生精灵的攻击输出。而收服精灵也是本系列的一大卖点。不过本作的战斗系统和前作有很大不同，这就使得本作没能像前作那样让迪安茜之前的718种精灵全部登场。

流程关卡、EX关卡、活动关卡

本作的关卡有三种，一种是类似主线的流程关卡，共有11大关，每关有MEGA精灵作为BOSS战。此外还有EX关卡，这些关卡需要通过流程关卡来解锁，具体解锁方法我们在攻略中详细说。再有就是活动关卡，通过官方活动配送精灵，这些配信活动都有时间限制，要注意。而无论玩家在哪个界面，都可以通过点击下屏的左下和右下的按钮选项来在三个关卡类型之间进行切换。

登陆奖励与密码礼物

作为一款内购游戏，本作也有类似于登陆奖励的设定，每天联网，除了更新每日下午3点至次日3点的活动精灵外，还有500游戏内金币领取。除此之外，本作还有密码礼物，目前已经公布的密码是20150007，在11关后开启的输入密码功能中，输入后会得到两个开场MEGA进化的道具，非常实用。而在不久前，在百万下载量达成时，官方还配信了一个游戏中价值9000金币的、消除一种方块的道具。总之，多联网，多关注官方消息，总会有各种福利的。





▲点击下方的小卡片图标弹出如图菜单后，选第三项输入密码，就会出现密码输入界面。

战斗与收服

本作的方块消除就是对野生精灵的战斗，方块消除的分数即体现为对野生精灵的攻击输出上。战斗有总回合数的限定，在总回合数归零前结束战斗，便算过关。

不过本作的设定和前两作有些许不同，即前两作中的方块都是以野生精灵的姿态出现，消除即收服。本作的方块除了极早期以及个别关卡的乱入精灵外，所有方块都是玩家派遣的精灵，以方块消除的形式削减野生精灵的体力，直到胜出。

而胜出后，系统会对玩家的表现进行S、A、B、C的评价，同时根据基础收服率加上表现加成，来计算胜利后对该精灵的总收服率，如果收服成功，该精灵以后便也可以使用了；如果没收服成功，手头的金币超过2500的话，还会提示是否花2500升级成超级球，超级球会令收服率翻倍。收服后的精灵再次挑战时，就不再有收服选项，而是直接评价。

www.doolland.com

基础收服率、总收服率与实际收服成功率

在未收服精灵的关卡，挑战过后的收服选项中，以基础收服率加上剩余回合数或剩余时间折合的分数相加，就是总收服率，其中基础回合数是不变的，流程中没有太低的，而EX关卡中所有精灵的基础收服率都一律是1%。

但是在收服时大家可能会发现，有的明明只有20%多就一球收服，有的都过80%了还逃脱，而且重复挑战似乎收服成功率更高，这就涉及到一个隐性概率：实际收服成功率，来表现在某个字面几率下的实际成功概率有多大。

口袋妖怪的相关信息

本作中的口袋妖怪可以分为野生和收服后两种状态，不同状态下，其信息是不同的，下面分开说。

野生精灵

先说野生状态，作为对手出现时，主要信息包括体力、属性和攻击。



体力

其中体力表现为体力槽，当体力被消减为0便被打败，本作中的体力设定上，某些是参考了原作的，比如快乐蛋的体力就很高，但大多还是根据关卡而设定，一般来说，回合数越多，野生精灵的体力值就越高，而5回合倒计时的则体力很低，挨不了几下就结束战斗了。

属性

本作同样有属性相克的设定，当遭受克制属性攻击时，所受伤害加倍；反之则减半。作为被玩家攻击的野生精灵，其属性主要用来计算其所受伤害。

攻击与干扰方块

野生精灵不会乖乖地等着被玩家揍的，大多数也有自己的攻击方式，在发动攻击前还会显示该精灵的攻击倒计时。而攻击表现在这款消除游戏中，就是在方块场地中设置障碍形成干扰方块。本作的干扰有5种。

召唤：召唤与自己相同或其他精灵同伴进入方块场地，替换现有的方块，从而增加连锁消除的难度。

石化：对场地内方块的石化攻击，使得被攻击块变成石块，本身不会消除，也无法移动，但下方出现消除空位时会随同其他方块一同下落。当邻接的方块消除时，石块也跟随消除，此外岩石消除技能也能消除石块。

铁化：对场地内方块的铁化攻击，使得被攻击方块变成铁块，和石块一样不会消除、无法移动但可下落，5回合后自行坍塌消除，此外也可以通过技能方块重击来消除掉。

屏障化：对场地内的方块进行屏障化攻击，被攻击的方块成为半透明的屏障后，无法移动，但可通过同类型方块的连接来予以消除，此外也能通过技能屏障消除来消掉。相比石块和铁块，屏障最麻烦之处在于其本身不会下落，当处于场地上方时更会阻止整列方块落下。在EX关卡，

还有屏障和铁块叠加的复合障碍。

黑雾化：出现在口袋妖怪方块上方的黑雾，令玩家无法看清黑雾下的方块类型。和屏障一样，有时也会和其他障碍复合出现。

已收服精灵

当战斗后用精灵器完成了收服，这些精灵就可以在战斗中使用了，而作为我方精灵出战时，其相关信息包括：属性、等级、攻击力、和技能，有些还有MEGA技能。这里也分开来说。



属性

和野生精灵时一样，这个不会因为收服了就改变的。在收服之后，我们的精灵便成为了攻击方，下面是本作的属性相克。本作因为游戏设定，所以和原作还是有些许不同的：首先是没有双属性，因此也没有4倍克制和1/4抵抗一说；另外就是原作中无法攻击到的，如地对飞，龙对毒、毒对钢、普通对鬼等，都可以攻击到，只不过威力减半。属性相克表如下：

※●为属性克制，威力翻倍；△为属性不利，威力减半；一为平常，威力不变。除了技能蛮力会在属性不利的情况下提升威力，其他任何要素都影响不到属性相关的攻击输出。

攻\防	普通	格斗	毒	地面	飞行	虫	岩石	鬼	钢	火	水	电	草	冰	超能	龙	恶	仙
普通	—	—	—	—	—	—	△	△	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
格斗	●	—	△	—	△	△	●	△	●	—	—	—	—	●	△	—	●	△
毒	—	—	△	△	—	—	△	△	△	—	—	—	●	—	—	—	—	●
地面	—	—	●	—	△	△	●	—	●	●	—	●	△	—	—	—	—	—
飞行	—	●	—	—	—	●	△	—	△	—	—	△	●	—	—	—	—	—
虫	—	△	△	—	△	—	—	△	△	△	—	—	●	—	●	—	●	△
岩石	—	△	—	△	●	●	—	—	△	●	—	—	—	●	—	—	—	—
鬼	△	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	△	—
钢	—	—	—	—	—	—	●	—	△	△	△	△	—	●	—	—	—	●
火	—	—	—	—	—	●	△	—	●	△	△	—	●	●	—	△	—	—
水	—	—	—	●	—	—	●	—	—	●	△	—	△	—	—	△	—	—
电	—	—	—	×	●	—	—	—	—	—	●	△	△	—	—	△	—	—
草	—	—	△	●	△	△	●	—	△	△	●	—	△	—	—	△	—	—
冰	—	—	—	●	●	—	—	—	△	△	△	—	●	△	—	●	—	—
超能	—	●	●	—	—	—	—	—	△	—	—	—	—	—	△	—	△	—
龙	—	—	—	—	—	—	—	—	△	—	—	—	—	—	—	●	—	△
恶	—	△	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	△	△
仙	—	●	△	—	—	—	—	—	△	△	—	—	—	—	—	●	●	—

战前精灵选择及随机按钮

在战前选参战精灵时，一般都可以点参战精灵框下的随机（おまかせ）按钮，而电脑则会根据挑战精灵从现有精灵中进行队伍搭配，包括MEGA和克制都会考虑到，并且优先推荐攻击力高的。没有特殊要求的战斗前点随机按钮都可以直接组成不错的队伍，但如果有特别要求的，比如某场战斗需要匹配战斗中的乱入或召唤精灵，以及需要某种技能而要选用某个特别精灵，就需要点击右下的精灵球图标后自行选择搭配了，同样是方便的触摸操作。

等级

本作为精灵加入了等级和经验值的设定，参战的精灵会获得经验值，而当经验值槽满了后继续获取经验，便会升级，从而令等级继续提升。

攻击力

这里的攻击力显示的是当前攻击力，即在当前等级情况下的攻击力数值。而除了这个显示的攻击力，还有基础攻击力，即该精灵1级时的攻击力数值，这个主要用来对精灵进行强度判别，类似于原版《口袋》中的种族值。

技能

在前作中，技能是部分精灵才有的特权，本作则每个登场精灵都有各自的技能，主要体现在消除时的效果上。本作有42种技能，我们在后面的资料部分详细说。攻略部分也会提到实用的技能。

MEGA与MEGA进化

MEGA进化虽然是六世代新增的系统，但基于六世代的前作并未加入MEGA系统，而本作终于在方块消除游戏中引入了MEGA进化，不仅引入，还做得相当精彩。本作共有11种精灵可MEGA，这些精灵收服后，图标左上都有特定的图标，而完成了MEGA精灵的挑战后，便能入手该精灵的MEGA进化石了，同时该精灵左上的圆槽填入了MEGA石，以后的战斗中便可以MEGA进化了。

MEGA进化是在游戏中，通过该精灵的方块消除来积累MEGA画面左边的MEGA槽，当MEGA槽满了后就会MEGA进化。MEGA进化除了方块本身在场地内非常醒目外，MEGA方块消除时更有特殊效果的MEGA技能，MEGA技能大多数都会起到破坏版面的作用，对于铁块、屏障等障碍的消除尤其有效。目前游戏中登场了11种MEGA进化精灵，其实游戏中有MEGA进化图标的并不止这11种，像化石翼龙、芳缘御三家最终形态等，都是有MEGA图标但无MEGA石的精灵。没猜错的话，这些精灵们的MEGA石获取关卡应该会以活动关卡的形式配送。

这里给大家归纳一下目前已有的11种，说明部分只是简单翻译原文，但大都不是一句两句能说清的，等实际入手后，结合游戏中的效果，大家就会理解了。





MEGA精灵	MEGA石关卡	属性	MEGA技能
MEGA塔本奈	10	普通	周围1格的方块全部消除
MEGA袋龙	20	普通	左右5格方块全部消除
MEGA鬼精灵	30	恶	将场地内O字轨迹上的方块消除
MEGA呆河马	45	超能	在场内MEGA呆河马旁增加一个MEGA呆河马
MEGA咪咪兔	60	普通	上下5格内的方块全部消除
MEGA云翅龙	75	龙	周围2格的方块全部消除
MEGA钢嘴娃娃	90	钢	从右上到左下的斜向三条线的方块全部消除
MEGA电龙	105	电	随机落下的两道闪电的所过之处的方块全部消除
MEGA巨头冰怪	120	冰	消除场地内V字轨迹上的方块消除
MEGA耿鬼	135	鬼	同时消除场地内的全部MEGA耿鬼
MEGA超梦	150	超能	最多消除10个同属性方块

内购相关

作为一款本体免费的内购游戏，自然免不了形形色色花样繁多的道具要素，本作主要有体力、金币、道具和宝石。



体力

心形的小图标，每和精灵战斗一次就减少一颗。初期有5颗，当少于5颗心时，系统会进行倒计时回复，每30分钟回复1个，满5个时便不再回复。此外，通过邂逅通信也会增加体力。而更多的则是用宝石兑换，多买多得，上限99个。

金币

游戏内的货币，每场战斗之后都能得到，初过关时100，重复挑战30，每日联网也能得到500。主要作用是战斗前购买道具以及收服失败后升级超级球，同样也可以用宝石兑换，上限99999。

道具

在战斗中和战斗后发挥各种效果的物品，有6种，其价格都是游戏内的金币。

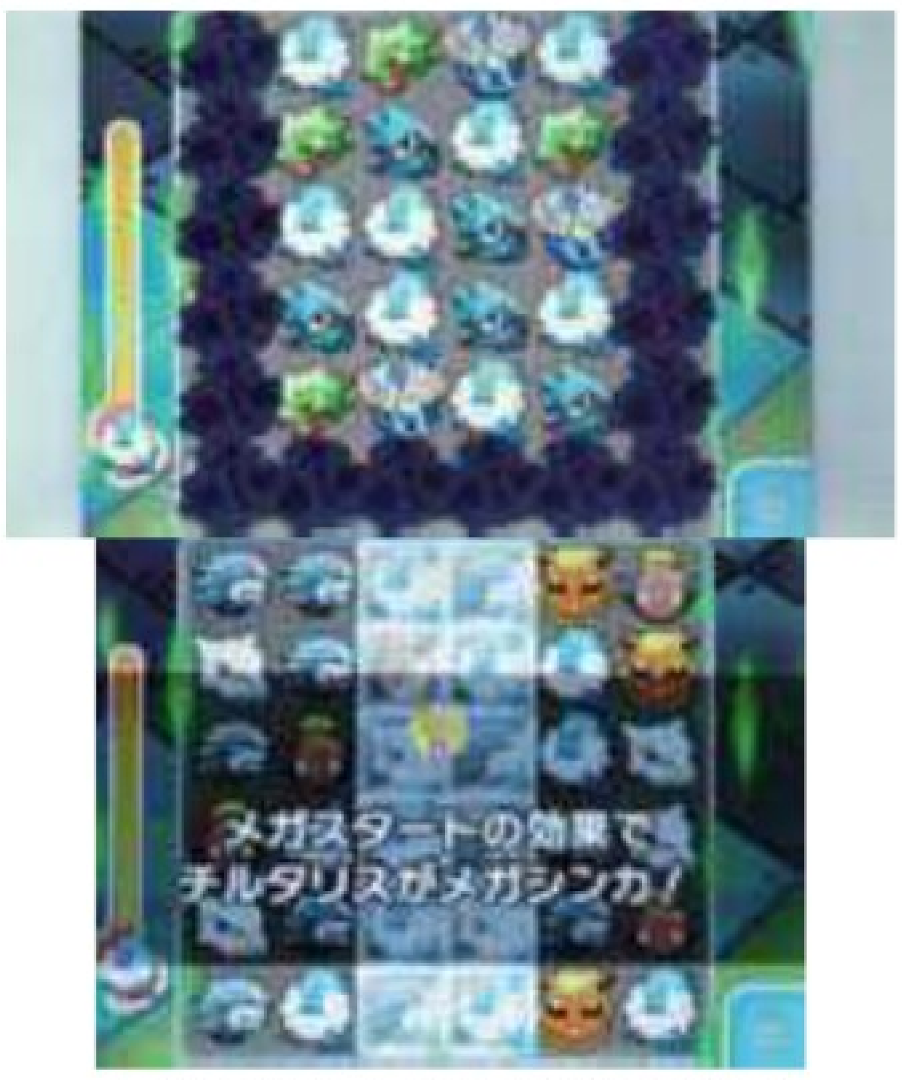
道具	价格	效果
手かす+5/制限时间+10	800	都是延长游戏回合数或时间的，前者是流程和活动关卡道具，后者是EX关卡道具。
经验值1.5倍	300	名字简单粗暴，直接体现作用
メガスタ-ト	2000	开场MEGA，进入战斗后让MEGA精灵立即MEGA进化
パズルポケモン-1	9000	减少场内一种方块
オジャマガ-ド	1500	干扰防御，封住对方10回合行动
パワ-アップ	3000	力量提升，提升整场战斗的攻击

道具正是本作的课金大坑，从MEGA巨头冰怪开始，一些强悍的对手就需要用干扰防御来封住其行动才能过关甚至收服。而EX关卡的开启因为需要流程关卡的S级评价数，所以碰到能过去但难以得到S评价的关卡，依旧需要使用道具。至于有时间限制的EX关卡，就更需要玩家使用道具了，尤其是EX关卡后面的那些有乱入的战斗，几乎都需要干扰防御+开场MEGA+减少方块的道具这样每场12500的金币开场，胜利后也有不小几率要花2500甚至5000金币去升级超级球。

特别要说的是延长回合数和限制时间的道具，其延长的回合数或剩余时间，既不会影响评价，也不会增加收服率，只增加过关的机会——但挂冠是最基本要求，所以这个道具并不推荐。相比这些过关需

要的道具，经验值1.5倍也是可有可无，而力量提升出现得很少，同样没多大价值。总之，还是把钱花在刀刃上吧。

至于过关后收服失败后的超级球，是否升级就看玩家的选择了，普通的战斗就算逃脱，下次重新挑战，收服成功率也会大增；但开战前便已经花了几千甚至上万金币的战斗，战后逃脱的话就别吝惜这2500了，不然下次挑战得花更多的金币。



▲挑战关卡性质的EX关卡，后期的强大对手基本要用上干扰防御+开场MEGA+减少方块的道具组合。

宝石

游戏中的兑换物品，也是很多内购游戏都有的连接游戏虚拟货币与现实货币的桥梁，每完成一个MEGA关卡便会获得一个宝石，而更主要的获得方法则是直接充值e商店点卡购买，同样是多买多得，最大数目150个。换取金币和体力都靠它了。下面是宝石与其他内购道具的兑换价目：

宝石数	可兑换心数	可兑换金币
1	5	3000
3	18	10000
6	38	22000
12	80	48000

攻略篇

下面是攻略部分，消除游戏的攻略不同于RPG或SLG，只能说下重点或提前剧透下注意事项以让玩家提前准备，或者给一些建议。真正到操作这步骤，一方面手把手提示不现实，另一方面也不实用，毕竟玩家玩消除游戏玩得是爽快和摸索，所以也只是提一下要点。下面开始！

流程关卡

流程关卡是游戏的主要部分，有大量精灵可以挑战收服，总共多达150关，由于本作的体力设定，不想在体力上花钱的，就耐心慢慢玩吧。

一、白色港口

（ブランコハ—バ—/Puerto Blanco）

整体上偏向教学向的关卡，难度不是很高，战胜最后的BOSS塔本奈后，便开启了本作最精彩的MEGA进化部分。



1.超能猫

第一个关卡，作为新人，玩家还是需要训练师前辈阿米莉亚姐姐的教授的，该关是手把手的全程教学，包括体力扣减规则及战斗规则都会详细说明，按照提示来操作即可，最后还有过关收服的操作教学。

2.妙蛙种子

继续是教学关卡，这一关开篇会手把手教授如何派遣我方的精灵，目前收服的只有第一关的超能猫，能派的当然也只有超能猫，而在上屏还能查看超能猫的属性、攻击力和等级、特性等信息。选择后点击下屏最下方按钮后，再点击**ゲ-ムプレイ**会先行进入道具购买界面，点击下方的“**スタ-ト！**”按钮便开始进入战斗。以后如果需要购买的话，选择道具后，合计后面会显示要花费的金币数，这时点击“**スタ-ト！**”按钮会有是否购买的确认选项，确认即可进入战斗。

该关出现的波波对妙蛙种子是克制属性，而由于战斗中要自己操作，所以也需要玩家仔细观察了，由于没有时间限制，所以可以慢慢观察，当一段时间玩家还没进行操作的话，系统会给出提示，如果嫌影响思考可以点击提示的方块来消除提示，不过很快又会进行提示。系统的提示都并非最佳方案，但实在没思路也可以采用。

一般来说，如果不能看到两组消除或更长远的可消除组，就尽可能去同时减两组、而且最好是从下方消除，而消除的两组也尽可能是一行横排一列竖排这样。本作的连锁消除会一直持续到连锁消除结束，因此即便是战斗完结连锁消除也会继续进行并给予敌精灵伤害，不过这只关系到得分，评价和收服率都和剩余回合数有关。

难度整体上依然不大。而过关后还有参战的超能猫经验值提升的提示，参战消除最多的会有个小王冠图标，本战只有超能猫参战，得到王冠的自然是超能猫了。

3.杰尼龟

这一战对战杰尼龟，阿米莉亚姐姐会专门提到属性相克，而派出的克制的精灵其图案上会有向上的克制图标。在战斗前点击出战精灵框下的**おまかせ**（随机）按钮，系统会自动推荐出战精灵阵容，此外也可以自己点右下的精灵球图标来自行搭配出战队伍。而进入战斗后，消除的方块若是克制属性，对敌精灵造成的伤害加倍——但本作因为更强调连锁消除，因此相比属性相克，能引发多连锁消除的考虑应该更优先。

4.小火龙

因为是对战小火龙，所以阿米莉亚开场便会提示玩家妙蛙种子的属性不利——本作没有被敌二倍伤害一说，但却有对敌伤害减半的不佳效果，和克制一样，属性不利的精灵图标图案也有向下的小图标。虽然这一战我们可以派出三个精灵出战，但因为妙蛙种子的属性不利，所以最佳方案还是杰尼龟+超能猫这两个出战。

开场后因为对应解说的属性相克，因此系统提示会一直提示杰尼龟，按照系统解说感受下属性相克的威力后，就耐心找个能引发高连锁的消除起手吧。

5.伊布

之前给玩家很多帮助的阿米莉亚姐姐在这一战没怎么讲解了，玩家可以自己放手挑战了。

对于伊布，目前手头没有任何有效克制也没任何属性不利的，所以直接点随机



按钮让电脑匹配队伍即可。这一战难度不大，但即使高连锁消除过关后，捕获率仍然只有50%出头，而伊布必然会从精灵球中逃脱，这时解说妹子出现，提示用超级球——使用后捕获率加倍，这样伊布就成功收服了。不过免费试用超级球只限这一次，以后再用就要花2500金币了，而且只有金币超过2500的时候才会提示是否试用超级球，否则精灵挣脱后会直接逃走。

顺便说一下，本作中只有精灵球和超级球，当用超级球后精灵再次逃脱的话，再次花钱同样还是超级球，而没有原作更高级的高级球，而捕获几率也不会再提升——说白了就是继续花钱拼运气。

6.波波

到波波了，波波在原作中是普通+飞行系，不过“《口袋妖怪方块》系列”一直是单属性，所以波波便也成了单独的飞行属性。由于草系的妙蛙种子对飞行系的波波依旧属性不利，因此派出的应该是超能猫+杰尼龟+小火龙+伊布这样的组合。

战斗后波波会进行攻击，将场地中的方块石化成石块，需要邻接的方块消除才能将其破坏。开战后不必急着消除石块，先耐心找好连锁消除的起手，虽然难度不高，但波波不大老实，即便是高收服率也有一定概率从精灵球中逃脱，如果逃脱，也不必浪费有限的心数去收服，可以继续前进。

7.波克比

一般来说，这个时候初始的体力如果用光了，阿米莉亚姐姐会出现赠送宝石一枚，同时下屏右下出现购物车图标，进去会教授如何用宝石兑换体力。宝石获得方式包括过关奖励和充值购买，其中速度最快的自然是充值购买……和大多数道具收费游戏一样，本作也有各种套餐，比如12个宝石能买80个体力。

进入战斗，面对波克比，我方依然无克制仙系的精灵。前面可收服的6只精灵中，除了波波的攻击是30，其余都是40，而且御三家还有4格之力这样有利战斗的特性，因此都可以派出。而在道具购买步骤，会发现此战多了一个售价1500的道具干扰防御（オジャマガ-ド），会在开场便赋予野生精灵以数回合的麻痹状态，对于攻击频繁的对手非常有用，波克比虽然也和波波一样开场就把我方方块变成一快岩石，不过只要我们保持连锁消除，即可压制住波克比的攻势，而且即便其攻击也没多大威胁，这里对波克比还用不着这种花钱的道具。

8.皮丘

可爱的皮丘作为野生精灵出现了，目前我方依旧没有任何精灵能对其造成克制但也没有不利阿米莉亚姐姐包括水系的杰





尼龟。不过只能派出三个精灵，所以波波和刚才的波克比两个30攻击力的可以下场休息了，除非为了练级，否则还是派等级高的40攻击力的精灵们上吧。

开战之后会发现左右倒数第二列已经都是石块了，所以起手只能以两个竖列的来开始，尽量引起连锁消除的同时也要考虑到消除石块。要注意消除效率，因为该战斗的回合数只有7。而战斗后因为开场消除岩石可能导致最终捕获率低，但皮丘的实际收服成功率还是很高的。

9.塔本奈

大萌物塔本奈是普通系，和之前伊布一样，没有克制属性的也没有不利属性的，派出40攻击力中等级相对高的出战即可。

开局塔本奈照例石化一个方块，虽然攻击构不成威胁，但塔本奈相比于之前的精灵们的体力要高，因此还是要注意连锁消除的使用。

10.MEGA塔本奈

本作的第一场BOSS战，与这种MEGA精灵的战斗的目的是获得MEGA石，这样以后派出对应精灵出战便可MEGA进化，因此该战斗虽然激烈，但因为并不涉及到胜出后的捕捉几率问题，因此难度也不算高。而派出精灵中，之前战斗收服的塔本奈的攻击力为50，且因为MEGA进化以后还会用得很多，因此这一战非常适合加入到作战中来。此外这一战还有超能猫乱入，而我方也派出超能猫，就等于减少了战斗中的方块种类，从而降低难度。

战斗一开始，对方的塔本奈便MEGA进化，接着对我方的一个方块进行攻击，此后MEGA塔本奈每回合都会进行攻击，因此虽然没有捕捉压力，但是还是要注意连锁消除的效率，战斗后便获得了塔本奈石，同时因为过关也获得一颗钻石，同时以及1500金币。

如果之前购买的体力再度用尽且回复体力的30分钟倒计时还没到，那么这时便可以用过关获得的钻石去购买体力了，不过暂时可不去购买，下一关也可以玩，因为阿米莉亚会送一颗心……

二、比基市场

（ビ−ジ−バザ−/Sandy Bazaar）

这一关开始难度陡增，其难主要体现在精灵的收服上，有些实际收服成功率较低的精灵，



需要玩家取舍是否要升级超级球或耗费一颗心重新挑战。其实，等到以后战斗需要时，再回来收服也不迟，毕竟这个时候多次出战精灵的等级相比收服失败时是提升过的。

11.粉红蛋

一开始，阿米莉亚便提示这一关可以启用该作新增的MEGA进化系统了，而为了让玩家尽快体验MEGA进化的爽快，她还会给玩家加一颗心的体力，这样即便此时体力已经用光了也不怕看着MEGA进化系统着急了。

进入战斗后，会发现方块场地左边多了一个MEGA槽，当MEGA进化对应的精灵（如此战中的塔本奈）的方块被消除，MEGA槽便会增加，当MEGA槽涨满后便可MEGA进化，MEGA进化后精灵方块的图案改变，消除后也有各种不同的效果，比如塔本奈会带动周围一格的方块一同消除，后面还有更多MEGA精灵会有不同的攻击效果。MEGA形态会一直持续到战斗

结束，并无时间限制，因此MEGA进化后虽然音乐变得急促，但玩家却不必心急，耐心观察继续寻找连锁消除才是关键。另外，MEGA进化后形成同时连锁消除时，MEGA方块会优先进行消除，并同时消除特别效果内的方块，因此在与近距离的方块换位进行消除时，一定要注意这点。

本关的粉红蛋除了血厚也没什么特别的，甚至不会攻击——当然，血厚也是让战斗可以维持到MEGA进化，总的来说，此战和第一大关的前面几个教学关卡一样，主要是让玩家熟悉和感受MEGA进化在本作中的魅力。而战斗中，则是能用塔本奈消除就用塔本奈，MEGA进化后更是如此，如果发现没有合适的连锁消除，那么也可以直接将MEGA塔本奈三个相连实现消除，同时带动相邻方块一并消除，这样会给版内方块格局带来极大变化，因此也有很大可能形成新的连锁消除。这一战如此，以后的MEGA精灵参战的战斗也都是这个思路。

12.电绵羊

进入战斗前，下屏左下会增加一个“**チェックイン**”的通知按钮，点进去选择同意后会进行联网，来进行版本更新、特别关卡下载等操作。而首次下载会有各种奖励，其中达成百万下载量的口袋拼图1（**パズルポケモン–1**）的道具在游戏中售9000金币，作用是战斗中减少一种方块，从而大大降低战斗的难度。此外还有特别关卡梦幻以及每日出现的精灵，之后右下出现**イベント**按钮，进入后便是活动关卡。有兴趣可以去挑战下电鬼，毕竟有MEGA进化的精灵了，而且电鬼有50的攻击力。

在活动关卡界面点**メイン**图标便可回到普通关卡界面，来挑战电绵羊吧。对电绵羊的战斗同样只能派出三个，而战斗开始，还可以花2000金币买道具开场MEGA（**メガスタ–ト**），作用是战斗一开始我方可MEGA精灵便会MEGA进化，不过现在完全用不到。进入战斗后，发现电绵羊的攻击很特殊，并不是变成石头，而是将我方三个方块变成电绵羊，即便如此，难度也只是普通四只出战的级别，何况我方还有塔本奈MEGA进化，总的来说，这是一个敌方初次进行召唤干扰的关卡。

13.骗骗猫

对战第一个恶系精灵，因此之前收服的仙系精灵粉红蛋终于可以派上用场了，虽然攻击力低但毕竟克制的效果翻倍。在这种既有属性克制又有MEGA进化的关卡，推荐以MEGA精灵、克制精灵、其他精灵的优先顺序来考虑连锁消除的问题，毕竟MEGA进化后的特殊消除效果不是单纯的属性克制可比，但属性克制因为双倍伤害因此也放在次级的地位上。当然，能以MEGA精灵和克制精灵的换位来起手连锁消除就更好了。骗骗猫的攻击倒计时为4回合，其攻击可以使三个直角排列的方块石化。而且骗骗猫也是一个实际逃脱率较高的精灵，不过整个这一关并没有鬼系和超能系对手出现，所以也不必着急立刻收服。

14.小火鸡

完成了骗骗猫的关卡后，左下就增加了一个**エキストラ**的按钮，进入后便可挑战新开启的EX关卡。和普通关卡及特别关卡不同，EX关卡是有时间限制的，初期如果不是自信爆表又不想课金买体力，这些EX关卡就先放着不管好了，等以后收服了更多强大精灵再来挑战。

然后是小火鸡，以当前收服的精灵来说，除了杰尼龟都无法克制到它，而草、火、仙三大不利属性却可将当前手中很多



精灵给淘汰掉，所以老老实实派塔本奈、杰尼龟、超能猫和伊布出战吧。

这一关开场便有近半数场地的方块已经石化，而回合数却只有5，因此非常考验玩家的观察力。这一战的消除优先级可以将MEGA进化和克制精灵调换一下，以克制精灵的双倍伤害输出和尽可能的多连锁消除为主，当然，万一MEGA进化了也不错……

这一战因为总回合数少，胜出后注定无法实现高收服率，因为小火鸡的攻击力达到50，有兴趣的话，在其逃脱时升级超级球将其收服，对后面的战斗也有一定帮助。

15.短脚象

第一个地系精灵出现，手头的草系、水系都可以出战了，但不要以为这样就可以对它狂轰滥炸了，这一战开局上方有6个方块被石化，场地内出高连锁消除的时候也略少，虽然短脚象本身不会反击，但却影响战斗后的收服率。而后面的毒系、钢系都会大量用到短脚象，之前如果不是钱很充足，最好留到这里来升级超级球收服短脚象。

16.尼多兰

毒系精灵尼多兰本身体力不多，但是总回合数只有3，因此非常考验玩家的观察力，毕竟在此关高连锁消除起手是非常重要的。派出精灵上，如果上一关收服了短脚象，那么这一战以MEGA塔本奈+短脚象+超能猫的组合会轻松一些，不过短短三回合想要MEGA进化几乎不可能，因此这关和小火鸡关卡一样，以消除克制精灵方块为优先。

进入战斗后，场地被岩石划分为了左右两块，难度不低，乍一看甚至有些无从下笔。好在尼多兰的体力少，实际收服的成功率也较高，因此过关也好，收服也好，都比想象中简单。

17.尼多郎

和尼多兰完全一样的毒系精灵，因此派出精灵的阵容可以和上一战完全相同，15的总回合数看起来也似乎宽松不少。开战后尼多郎会先行召唤尼多郎。当我方没有出现连锁消除时，其再度攻击则是将我方三个方块变成尼多兰，两种方块消除后对毒系的尼多郎都是不利属性，使得战斗难度大大增加。虽然过关简单但收服并不容易，好在尼多郎和尼多兰的能力在本作中完全一样，而对其克制的下一个仙系精灵则要下一大关才出现，因此也不必急着收服。

18.仙灵钥匙

仙灵钥匙在本作中的属性为钢，因此点随机按钮，电脑都会推荐小火龙、小火鸡、短脚象这些——惟一有待商榷的是塔本奈是否出战，一方面作为当前惟一的MEGA精灵塔本奈有其不可取代的作用，但同时面对钢系的仙灵钥匙时塔本奈还有

属性不利的不足，不过还是推荐用，毕竟MEGA后消除时连带消除两边带来的个巨大变化对其他方块的连锁消除有极大帮助。

开战后仙灵钥匙会一下将场地中的5个方块变成仙灵钥匙，不过同样可以用连锁消除来将其攻击给封住，基本思路都是塔本奈+克制精灵的消除思路，找机会把其中的三个仙灵钥匙也清除掉，否则很影响连锁消除。如果战斗后不幸被仙灵钥匙逃脱也没关系，可以先去完成比基市场的BOSS战。但过后一定记得回来收服，仙灵钥匙可是前三大关为数不多的60攻击力的精灵。

19.袋龙

面对普通系，我方依旧没有任何有效克制精灵，所以安排攻击力高的上吧。在我方未出连锁消除时，袋龙便会进行攻击，让我方相连成直角的三个方块石化。这一战整体上有些难度，如果没收服的话最好再消耗颗心重来一次，袋龙MEGA进化后对于场地的破坏比塔本奈可大多了。

20.MEGA袋龙

比基市场的BOSS战。战斗总共有20回合，而且同样无收服压力，所以相对来说比较轻松。不过MEGA袋龙的血也相当厚，如果不形成有效连锁消除打起来会很耗时。其攻击是将我方四方范围内的四个方块石化，前半期会打得比较闷，不过



当我方的塔本奈MEGA进化后，形成连锁消除就会方便多了。战斗后入手袋龙的MEGA石和一个宝石，接着便可进入了第三大关：节日之夜。

MEGA袋龙的攻击力和塔本奈一样为50，但MEGA效果却是将左右5格的方块全部消除——因为场地的方块是6×6，这意味着MEGA袋龙的方块消除时能将其所在的整排全部消除掉，非常霸道。这里特别提醒下，MEGA袋龙的效果只对应左右，因此如果是横排三个消除的话，只不过是将三个方块所在的一排消除，所以要竖列消除才能体现其对整个场地重新洗牌的强大威力。

三、节日之夜

（スミフェスティバル/Night Festival）

相比第二大关，该大关因为有了强大的MEGA袋龙的加入，整体难度反而让人有下降之感，而一些战斗需要派上多名克制精灵，这也要求玩家该把之前只过关没收服的精灵，也都回去收服一下了。



21.咪咪兔

可爱的咪咪兔虽然不会攻击且回合数高达30，但进开场后左方四列全部石化看着也够压力大的，而且开局无法实现连锁消除起手，且消除后落下的依然是石块而不是可消除的方块，要两组一起消除才能落下精灵方块，因此一定要耐心消除并细心观察，尽早实现两组消除以实现反

击。事实上，这一关虽然有30回合，但这种石块布局非常让人头疼，因此，即使袋龙MEGA进化也难以保证30回合真的就够用。好在咪咪兔的实际收服率还比较高，50%即可收服。

22.草蜥蜴

如果之前收服了两个尼多，那么这一战加上小火鸡以及MEGA袋龙，阵容堪称完整，当然，漏了尼多郎也可以用小火龙代替。

开局后正中为四个屏障状态的树蜥蜴方块，该状态首次出现，需要其他相同的方块形成消除才能解除，否则不仅影响消除其他方块，而且不会因为下方方块位空缺而下落，十分麻烦，有的话还是尽早消除掉为好。

树蜥蜴每4回合攻击一次，其攻击是给场地内两个方块施加屏障状态。这一关很难达成高收服率，顺序则是先以消除中间屏障的草蜥蜴为目标实现连锁消除，然后再追求MEGA和克制精灵的连锁消除——老规矩，大不了以后需要的时候再回来收服，先继续前进。

23.皮卡丘

迎战皮神的关卡，只有三个精灵的出场名额，就当前可收服精灵来说，除了短脚象还没有什么能克制皮卡丘，但因为战斗中会有皮丘乱入，所以另外两个位置就留给MEGA袋龙和皮丘吧！否则绝对会被乱入的皮丘影响到。

此战的战斗回合限定为7，而皮神则是两回合发动一次攻击，其攻击会将我方两个方块变成皮丘——虽然有时会添麻烦，但也有时反倒会自动帮着玩家把场地里的皮丘方块消除了——只有皮丘的方块就罢了，这里还混杂有皮卡丘，所以这关和前作的电系宝宝关卡类似，欺负脸盲症……好在本作不必像前作那么赶时间，可以仔细观察然后再行动。

24.鬼精灵

六世代之前号称无属性盲点的鬼精灵，在《X·Y》加入仙系后便有了破绽，而这一战自然也要派上之前收服的仙系精灵波克比，剩下的就用MEGA袋龙和其他高攻击力的解决吧——不用担心普通系打不到鬼系，在本作中，单属性的鬼精灵只保留了恶系。

开场后鬼精灵先把场地后的一个方块变成鬼精灵方块后便进入了4回合的攻击倒计时，玩家则需要趁此机会来将其痛殴。因为波克比本身攻击力低，因此让袋龙尽早MEGA进化是攻略此关的核心思路。当四回合过后，鬼精灵便会对场地内的三只相邻直角精灵进行屏障攻击，因此与其作战最好是速战速决。特别说一下，鬼精灵也是实际收服成功率颇高的精灵。

25.烛灯鬼

烛灯鬼在本作中的属性只有鬼，所以需要派恶系的才能克制，算上骗骗猫和刚才收服的鬼精灵，一般来说可以在属性上形成有效的压制了。虽说缺一个也可以派其他的顶上，不过当前手头可MEGA进化的塔本奈和袋龙对鬼系都是不利属性，因此此战之前最好能把前面的两个恶系精灵都收服。

战斗开始后下方偏右有6个石块呈十字架形排列，对我方连锁消除的影响不小，好在烛灯鬼本身不会攻击，稳妥地寻找连锁消除起点来稳步消除即可，而且场地中的烛灯鬼方块消除时的鬼系攻击本身对烛灯鬼也是克制属性——鬼系彼此间的克制嘛。

26.铃铃铛

第二个超能系精灵出现了，用鬼精灵和刚收服的烛灯鬼都能对其进行有效克制，另外两个自然还是MEGA袋龙和其他精灵强攻。

铃铃铛的攻击倒计时为3回合，攻击会令场地中两个方块屏障化，不过整体上难度不高，连锁消除率也明显高于前面很多关卡。达成最高收服率都有很大可能。

27.舔舔糖

对决第二个仙系精灵，此前的仙灵钥匙和两个毒系的尼多都是克制它的，如果收服了就都派出来吧。

舔舔糖不会进行攻击，但是战斗一开场，就只有中间两列可供方块活动，其余左右两列全部遭到屏障化，耐心看，这一战起手便可实现二连，主要是靠消除后下落形成的连续消除，比较考验眼力。之后尽可能让MEGA袋龙早些进化，这样即便是两边有没解除屏障状态的，也会被MEGA袋龙给一并消除掉。

28.萤火虫

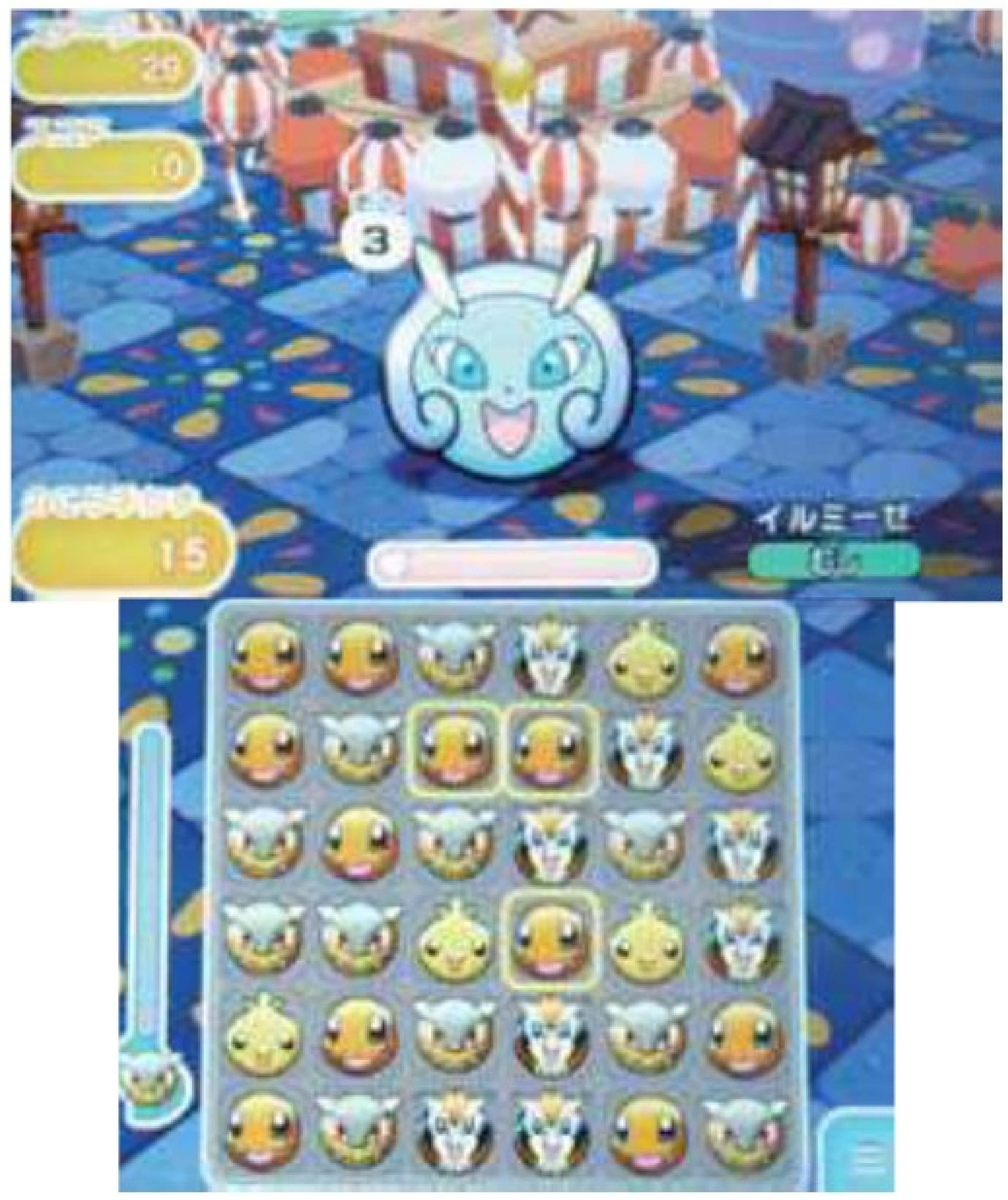
第一个虫系精灵出现了，目前来说，已经可以收服的小火鸡、小火龙和波波都可以对其进行有效的属性压制，加上MEGA袋龙，这个阵容基本可以确定完胜。

这场战斗非常简单，萤火虫本身不会攻击，而MEGA袋龙和三个属性相克的阵容又已经可以达成，因此熟悉系统的话这一战会很顺利就将其收服。虽然原作中的萤火虫很弱，但本作中萤火虫也有50的攻击力，在以后的战斗中，可以和恶系精灵们一起组队讨伐超能系精灵。

29.幻光虫

既然和萤火虫属性相同关卡又紧挨着，那么出战精灵阵容就不必变动了，直接进入游戏好了。

和温和的萤火虫不同，幻光虫会进行攻击，攻击倒计时为三回合，攻击效果是将场地三个方块变成幻光虫，再三个回合则是将我方三个角色屏障化，攻势还算犀利。但只要坚持到MEGA袋龙进化，难题便可迎刃而解，很轻易地战胜幻光虫甚至很轻易地将之收服。



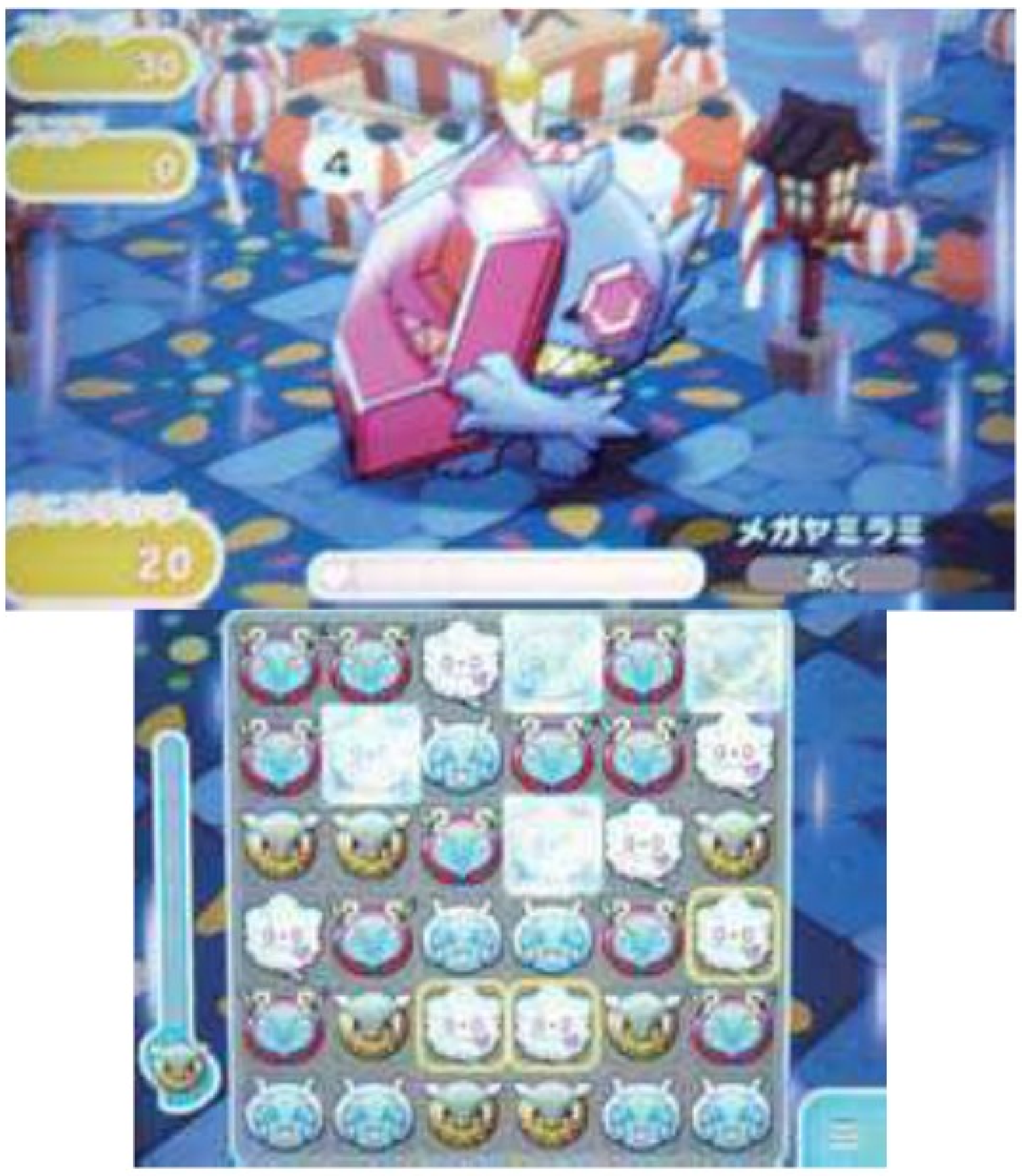
30.MEGA鬼精灵

节日之夜的BOSS战，对阵MEGA鬼精灵，目的则是将之战胜获得鬼精灵的MEGA石。队伍选择上，如果之前顺利收服了舔舔糖和萤火虫、幻光虫，那么这三个攻击力50的克制精灵加上MEGA袋龙，属性上起码是相当有优势的。

战斗一开始，MEGA鬼精灵便展开攻击，将场地内靠上的四个方块屏障化，然后进入4回合的攻击倒计时，4回合后再度施以屏障攻击。因此这一战一定要仔细寻找连锁消除的起点，否则方块被屏障得越

来越多，连锁消除的难度也会越来越大，而等坚持到袋龙MEGA进化，我方才可以真正翻身反击。还是老话，无需收服的战斗虽然激烈，但压力并不大。

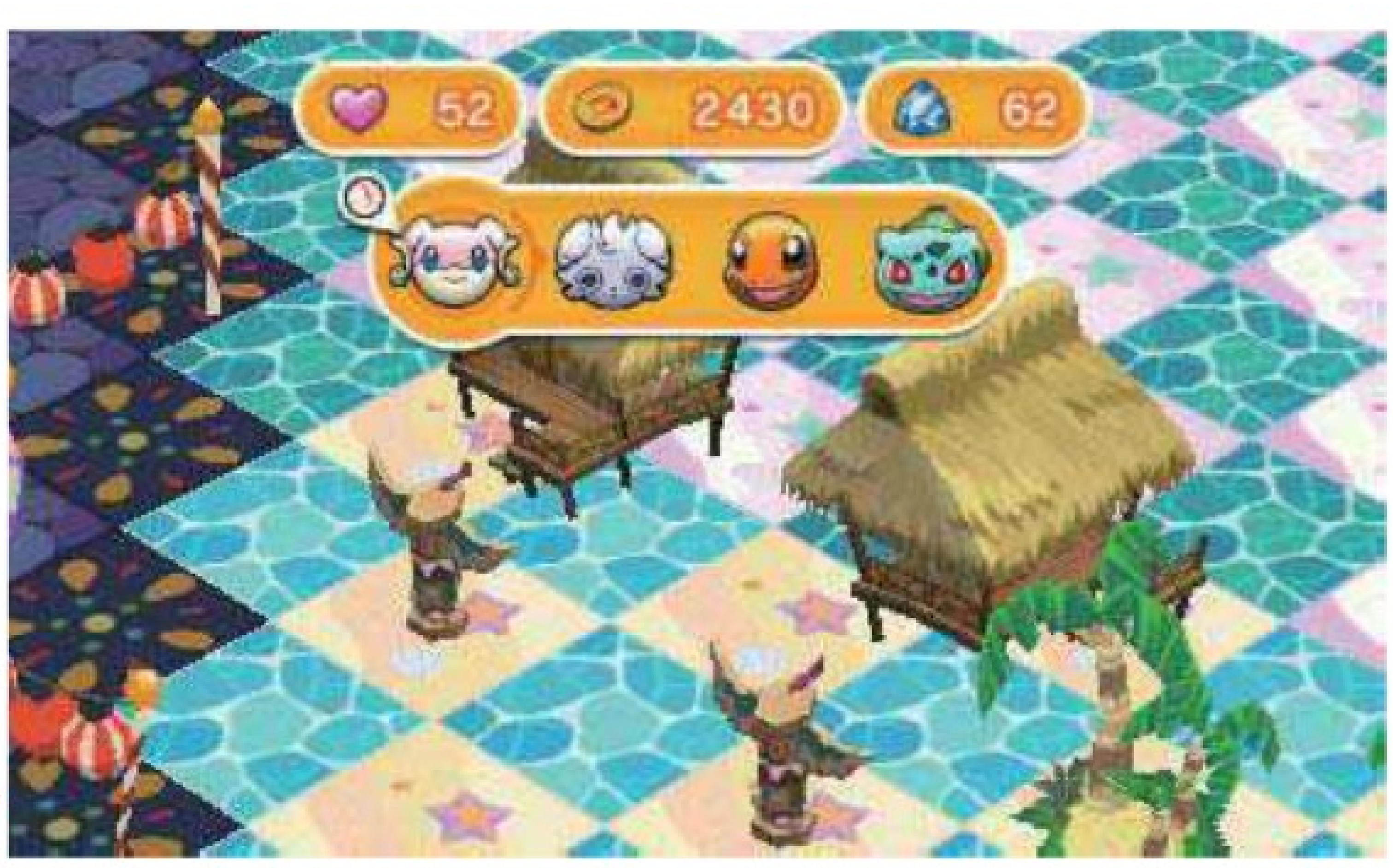
胜出后，入手鬼精灵的MEGA石和一个宝石，而鬼精灵也可以在以后的战斗中MEGA进化了，而MEGA效果是消除场地内O形轨迹上方块。之后第四大关卡蓝色海滩也随之开启。



四、蓝色海滩

（アス−ルビ−チ/Isla Azul）

看关卡名想必各位也都猜出蓝色海滩出现的精灵以水里的为主了，该关比较长，其中一些精灵的收服难度相当高，实在觉得吃力，就花点钱吧，毕竟该作是款内购游戏而非真正的免费游戏。



31.呆呆怪

蓝色海滩的第一战是和呆萌的呆呆怪战斗，而截止目前为止。我们因为有了恶属性的MEGA鬼精灵，以及萤火虫、幻光虫和烛灯鬼可以收服，因此这一战堪称首次迎来了全员克制对手且具有MEGA进化精灵的强力队伍——不过这并不代表着以后战斗就会轻松，而是意味着以后将要用这种强大的阵容去对战更加强大的对手。

呆呆怪有3回合倒计时的攻击，攻击范围为场地中呈正方形排列的四个方块，其中一个方块遭到屏障化，还有三个变成呆呆怪。虽然这一大关难度都比较高，不过对呆呆怪的这场战斗还是很简单的。

32.利利鼠

利利鼠在本作中的属性为仙系，而前一关大出风头的MEGA鬼精灵因为属性不利这一战暂时不能出场，可以继续让MEGA袋龙来代劳，其余三个用收服舔舔糖的精灵：仙灵钥匙、尼多郎和尼多兰即可。

利利鼠也是开战就攻击，先在场地内召唤三个同类后便不再攻击了，等袋龙MEGA进化后，可以优先把三个利利鼠方块消除掉，然后就可以尽情去享受MEGA进化带来的爽快连锁消除了！

33.利欧鲁

和利利鼠一样，面对格斗系精灵，MEGA鬼精灵依旧是力不从心，MEGA袋龙还得继续服役，而超能系、仙系、飞行系三大系都克制格斗系，因此这里可派的精灵已经非常多了。

利欧鲁具有5回合倒计时的攻击，而整个场地的左右下三个边框的16个方块全部被铁化，铁化后的铁块需要5回合才会自动坍塌，但5回合后利欧鲁会再度发动

攻击，将最右侧的6个方块系数铁化。而在我方MEGA进化时，倒计时中的利欧鲁也会破例出招将4个方块铁化，不过MEGA的消除效果可不管什么岩石钢铁屏障，一律消除。利欧鲁的攻势虽然犀利，但回合数也很充裕，美中不足的是利欧鲁无论是过关收服率还是实际收服成功率都不高，而这个时候玩家应该也攒出2500可以升级超级球了。如果差钱或者不着急的可以等等，后面第37关才开始出需要格斗系精灵参战的战斗呢。但无论什么时候回来收服，都要记住——这是本作中第一个收服难度很高的精灵，开场场地小且方块完全随机出现，可以说本关如果不使用道具，想顺利收服基本上是靠脸。因此这关建议使用金币兑换开场即MEGA进化的道具以增加收服效率。

34.青绵鸟

飞行系的青绵鸟也只有三个出战精灵的名额，虽说一个MEGA精灵+两个克制的足以应付战斗，但皮丘毕竟只有30的攻击力，因此能有皮卡丘参战才能真正令战斗不那么辛苦。

这关的青绵鸟虽然不会攻击，但开局便是整个左下方向的一半多都被青绵鸟方块和铁块给占据了，玩家真正能发挥的空间很有限，且只有6回合。好在出战方块种类少使得开局方便形成连锁消除，到第五回合随着铁块的消除，我方有很大可能实现MEGA进化甚至高连锁消除。虽然如此，但想顺利捕捉青绵鸟还是需要多动些脑筋考虑如何在初期形成连锁，换句话说，在铁块消除前胜出，才能有更高几率收服青绵鸟。

35.雨蛛

之所以上一关强调青绵鸟的详细收服方法，是因为这一关就能用到，相比攻击力30的波波，攻击力50的青绵鸟的战斗力明显高出很多。

雨蛛的关卡很干净，雨蛛本身有3回合的攻击倒计时，回合到后会将场地的三个方块屏障化，整体上说还是没什么难度，雨蛛本身的捕获率也不低。

36.傲骨燕

对飞行系当然要派上电系精灵了，另外如果已经收服了仙灵钥匙也可以让其参战，虽然30攻击力的精灵因为属性克制而能在此战中达到60，但仙灵钥匙可是本身就60的攻击力，明显更有培养价值。

这场战斗只有5回合，进入战斗后会发现场地里有好几个傲骨燕的方块，无形中提升了连锁消除的难度，但因为这关根本来不及MEGA进化，所以倒也不用太执着优先度，一心去追求连锁消除即可。

37.喵喵

和喵喵的战斗，之前辛苦甚至用钱买道具收服的利欧鲁也终于派上用场了。喵喵的战斗很有特色，场地里的乱入方块是金币而非喵喵本身，当倒计时三回合后，喵喵的攻击也是把场景里的1个方块变成金币。

和喵喵的战斗只有8回合，因此收服几率没多高，但目前我们并不缺50攻击力的普通系精灵，因此也不用再喵喵身上花钱去升级超级球或多消耗心，直接进行到下一个精灵即可。

38.毒斗蛙

毒斗蛙在本作中的属性是毒，于是之前的地和超能两个属性的精灵又可以出场了。

一开战毒斗蛙会将场地里的四个方块铁化，之后进入3回合的攻击倒计时，然后其攻击直接将场地的一整列给铁化，攻

势十分凌厉，一定不要与其打持久战。

39.太阳珊瑚

太阳珊瑚的属性是水，所以这一战不仅可以让水系和电系们出来战斗，还可以放心地派出普通系的MEGA袋龙来战斗，毕竟袋龙的普通系攻击对于没有了岩石系的太阳珊瑚是不会减半的。

这一战有16回合，且太阳珊瑚不会攻击，因此这一战意外地简单——但是，太阳珊瑚的实际收服成功率并不高，80%收服率逃脱也很常见。

40.玛利鼠

开局十分夸张，除了第三行全部被冻结……而开局实现多连消的关键在于将上方的两个屏障方块全部消除掉，一定要注意观察上方两行中哪些方块是上下两个相同的。玛利鼠会进行攻击，只要我方没能形成连锁消除，玛利鼠就会将我方四个方块冻结。由于总回合数只有3回合，因此难度实际上相当大，好在手头克制玛利鼠的多，细细寻找连锁消除的起点就可以了。一般来说，只要两回合内解决战斗，就可以将玛利鼠给收服。



41.水跃鱼

第二个水系精灵也来了！开场时正中有个铁块，水跃鱼的为3回合倒计时攻击，其攻击会将场地中的三个方块变成水跃鱼。不过整体上难度不大，毕竟此时面对水系，我方已经可以组成MEGA精灵+三克制精灵的阵容了。虽然看着没什么奇特，但是开始的铁块和后来增加的水跃鱼都令本关的收服难度非常高。

42.六尾

对火系的六尾的战斗只有三个精灵名额，用袋龙加上刚抓的水跃鱼、太阳珊瑚或已经多次参战的短脚象出战吧。开局之后六尾便发动攻击，将我方场地6个方块变成6尾，然后进入三回合的攻击倒计时。不过六尾位置都比较靠下，而我方只有三种方块，因此在中部和上部完全可以利用这三种方块进行高连锁消除，甚至还没等其攻击，我方便可结束战斗。如果没能在三回合内将其收服，六尾会再次发动攻击，将下方6个方块变成六尾，不过这一来反倒会直接在下方形成消除进而在中上方形成连锁——总之过关是非常简单，而比起之前水跃鱼的收服，更称得上是天差地别。

43.乘龙

面对水系的乘龙，目前来说最佳的阵容应该是MEGA袋龙+皮卡丘+草蜥蜴+电绵羊/妙蛙种子，其中皮卡丘和草蜥蜴都是50攻击力的，妙蛙种子和电绵羊则是40攻击力，看哪个等级高攻击力稍高就用哪个吧，没有意外应该是妙蛙种子，毕竟早期还是活跃过，而且其特性四格之力发动后的表现也值得期待。

开场时场地最下方一行及倒数第二行彼此不相连的三个便都已被屏障化，而乘

龙本身也有三回合的屏障攻击，发动攻击后会将上方L形相连的三个方块屏障化，如果下方没怎么消除，那么上下冰块夹击，对接下来形成连锁还是颇为棘手的。这一关的重点是让袋龙尽早进化，然后以袋龙暴力的MEGA攻击来化解那些让人头疼的冰块。好在乘龙的实际收服成功率还不错，第一次过50%基本就能收服。

44.比比鸟

飞行系的比比鸟主要是弱电系、岩石系和冰系，但现在还没收服到后面两个属性的精灵，只能从电系里找，此前若把电绵羊和皮卡丘都收齐了，便可以派这两个和MEGA袋龙以及仙灵钥匙一起出战了，之所以选择仙灵钥匙而不是皮丘，是因为进入游戏后皮丘和皮卡丘的撞脸度极高，而仙灵钥匙本身60的攻击力已经相当于皮丘克制后的威力翻倍了。

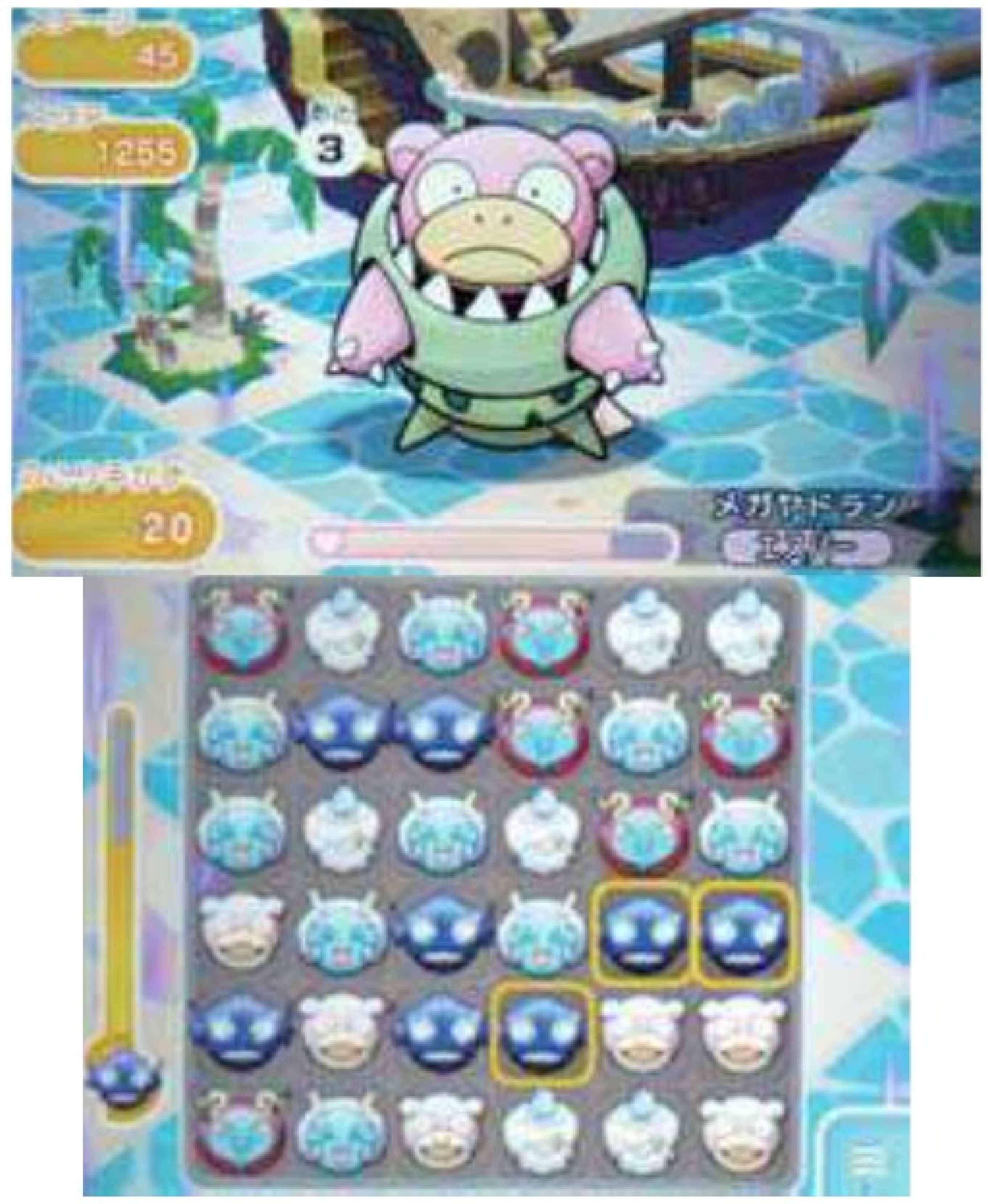
比比鸟的开场没有任何麻烦，主要是血厚，攻击倒计时为三回合，会把场地内三个方块变成比比鸟。整体上说难度中等。

45.MEGA呆河马

终于到了蓝色海滩的BOSS战了，BOSS竟然是MEGA呆河马，胜出后当然也是获得呆河马的MEGA石，不过现在我们还没有呆河马呢……先放下这个纠结，来挑战MEGA呆河马吧！

MEGA呆河马是超能系，所以此前收服的可MEGA进化的鬼精灵终于可以派上用场了！阵容可以和收服呆呆怪时完全一致，也可以把烛灯鬼换成同样40攻击的雨蛛，不过烛灯鬼的技能会推迟对手的攻击，因此作用还是更大些。

开场MEGA进化后，MEGA呆河马便发动攻击，将场地三个方块变成呆呆怪，随着战斗的推进，其屏障范围也逐渐从三



个变成整列。而且MEGA呆河马的血特别厚，尽管战斗足有23回合，但不形成高连锁的话很难对其造成有效伤害，即便是MEGA战不用考虑过关后评价对收服的影响，也要抓紧，其中鬼精灵MEGA进化尤其重要，毕竟一下消除场地中的O形内全部方块对整个版面的重组也是意义非凡。

过关后获得呆河马的MEGA石并开启下一大关卡彩虹公园，同时还可获取一个宝石。

五、彩虹公园

（イ–リスパ–ク/Rainbow Park）

彩虹公园里出现的小可爱不少，很多精灵的收服难度也不高，虽然如此，但也有火恐龙、妙蛙蛙草这些很难收服的，多碰碰运气吧。



46.奇拉米

彩虹公园的第一战便是对小灰鼠奇拉米，因为是普通系，所以除了鬼系的烛灯鬼，其他都可以挑强的上了，当然，前面如果收服到利欧鲁，那么这一战出战更会增加我方的战斗力。

开局后中部靠后一列有三个铁块和三个奇拉米，但对整体的影响不大，虽然奇拉米有3回合的攻击倒计时，且整个回合数也只有5，但只要找准连锁消除的起点，奇拉米根本来不及出招。奇拉米的攻击方式是将场地内5个方块变成奇拉米，但只要没动初始的奇拉米方块，那么其攻击往往会使场地中的奇拉米方块自行形成连锁消除。奇拉米的收服率和实际收服成功率也都相当高，整体上都很轻松，可以说是从前一关一路激战后迎来的一个小放松。

47.香冰娃娃

第一个冰系精灵出现了！用MEGA袋龙+利欧鲁/六尾/小火龙+小火鸡+仙灵钥匙的组合可以在属性上完全压制住香冰娃娃，这关可选择的克制精灵非常多，但鉴于当前的情况至少有一个40攻击力的出战，因此要保证其他两个克制精灵都到位，尤其是60攻击力的仙灵钥匙，在场的话会令战局对我方相当有利。

香冰娃娃有三回合的倒计时攻击，其攻击方式为将场地中的三个L排列的方块给屏障化。虽然香冰娃娃看着小巧可爱，但实际上血还是很厚的，即便这一战有15回合，也要围绕MEGA精灵和仙灵钥匙的消除来作为这一战的连锁消除关键来考虑。

48.音符鹦鹉

又一个飞行系精灵，和收服比比鸟时差不多，但如果上一战已经收服了香冰娃娃的话，可以将仙灵钥匙换成香冰娃娃了，毕竟后者40的攻击力在克制翻倍后是高于60攻击力的仙灵钥匙的。

音符鹦鹉也是个开场就攻击的家伙，先行把场地上方三个方块变成音符鹦鹉，然后便不再攻击，接着便开始漫长的战斗——没错，战斗比想象中耗时，三个音符鹦鹉方块在场地左侧呈U字排列，使得左上落下的方块全部止步于此，要么在消除其他方块的同时把音符鹦鹉方块消除掉，要么干脆避开左上，否则很难形成高连锁消除。在MEGA精灵和皮卡丘身上着手，尽早找到切入点形成高连锁消除是关键。坚持到MEGA进化，形式会好很多。和香冰娃娃一样，音符鹦鹉的收服成功率也不低。

49.牙龙宝宝

第一只龙系精灵也出来了！不要以为手头能克制它的只有刚才的香冰娃娃，还有前面收服的玛利鼠和舔舔糖两个50攻击力的仙系精灵呢，至于波可比和利利鼠都是30攻击力的，所以还是上40攻击力的香冰娃娃吧。

开战后牙龙宝宝会先在场地中召唤出牙龙宝宝，其实场地中的牙龙宝宝也是对其自己进行克制的，毕竟龙系对龙系本身就是克制的。牙龙宝宝有三回合的攻击倒计时，攻击方式为将角落的L排列的三个方块给石化——也是久违的异常状态了。顺便说下，这关开场时便着手消除牙龙宝宝方块的话，会有相当大的概率引发高连锁消除。

50.佐罗亚

对于恶系的佐罗亚，除了一个MEGA精灵，当前已有的克制属性包括仙、虫、斗，因为格斗系只有40的利欧鲁，所以这里我们依旧还是派上多次出战的萤火虫

和幻光虫，然后从舔舔糖和玛利鼠里二选一。

该战开场时最下方的两行全部是铁块，对连锁消除的影响其实还是很大的。而佐罗亚在前两回合都会发动攻击，将场地内一个方块变成佐罗亚，包括铁块。之后才进入四回合的攻击倒计时，四回合后将下方两行重新变成铁块，然后重复上一轮的步骤。

佐罗亚克的收服难度比较高，不想在这里多做纠缠，可以花2500升级成超级球，只要佐罗亚的收服率超过50%，一般都能收服到。

51.钢嘴娃娃

因为对方是钢系，所以MEGA袋龙和MEGA塔本奈都可以暂时休息了，让不会属性减半的鬼精灵上，其他三个上短脚象、小火鸡以及早期颇活跃的小火龙。

此战只有3回合，而开场下方便有大量石块，虽然看着棘手，但高连锁消除的关键其实正在这些石块上——因为它们会随同相邻方块的消除而消失，所以一定先留意观察方块上下是否有可以在消除后继续形成消除的局面。运气好的话可以一回合结束战斗，然后将其收服。

钢嘴娃娃的攻击力为50，虽然与同为钢系的仙灵钥匙比攻击力少10点，但却重在有MEGA形态，不过要到第90关才会得到其MEGA石，所以第一回合即便没收服到钢嘴娃娃也没什么，得到其MEGA石后再回来收服也不迟。

52.露帕兔

又是对普通系，除了格斗系的利欧鲁和MEGA精灵，第三个就选攻击最高的仙灵钥匙吧。

露帕兔开场就会在场地内召唤几个露帕兔。露帕兔的战斗回合也只有5回合，战斗中一定要注意观察起手高连锁消除。事实上，这关无论是过关难度还是收服难度，都属于中等尚可。

和钢嘴娃娃一样，露帕兔虽然也是50攻击力，但贵在有MEGA进化形态，而得到其MEGA进化石的战斗就是本大关的BOSS战。

53.电气羊

对于电系的电气羊，我方目前只有短脚象一个地系精灵能对其进行克制，攻击力最高的仙灵钥匙因为属性不利于所以也没法在这关作战，留给其他强力精灵吧。

电气羊有倒计时三回合的攻击，将我方4个方块屏障化。而战斗自然是围绕MEGA精灵和克制精灵短脚象来形成连锁消除。无论是战斗还是收服，对电气羊的这场战斗的难度都不算高。



54.水精灵

伊布家族的进化形态们开始出现了，这一关是水精灵。上一关收服的电气羊，刚好可以和树蜥蜴、皮卡丘以及MEGA袋龙一起组队参战，

水精灵的作战倒计时为三回合，攻击

方式为将我方三个L排列的方块给屏障化，但只要属性克制精灵搭配好，战斗中耐心留意寻找连锁消除起手，这关便没多大难度了。

55.火恐龙

御三家的进化形态开始出现了。对于火系，我方的阵容可以是MEGA精灵+短脚象+水跃鱼/乘龙/水精灵，后面三个都是50攻击力，选出其中的两个或三个都上，来和MEGA精灵组队去战火恐龙吧。

火恐龙的攻势非常猛，开场即将左上5个方块给石化，然后进入三回合的攻击倒计时，接着继续对场地内的5个方块进行石化攻击，再次攻击则是让场地内出现一个小火龙。其实那些石块都可以一回合内消除掉，多在石块周围观察。这关难度其实很高，要做好多次挑战的准备。虽然如此难收服，但实际上，作为进化形态的火恐龙的攻击力也和小火鸡一样是50，所以是立刻就收服还是等以后需要的时候再回来收服，还看玩家选择。

56.叉尾鼬

又是水系，前面收服水精灵的队伍可以直接照搬过来。开场叉尾鼬便先手攻击，将下方五个方块都变成叉尾鼬。不过位置都比较靠下，而且叉尾鼬在后面的战斗中不会攻击，因此这一战整体上来说都比较简单。

57.卡咪龟

初代御三家的水系进化形态也来了，继续用对叉尾鼬的队伍挑战即可。卡咪龟的攻击倒计时也是三回合，其攻击会将场地内三个方块变成杰尼龟，再次攻击则变出一只卡咪龟。不过战斗难度并不像火恐龙的那么大，实际收服成功率也相当高。

58.摔角鹰

这一战我们终于迎来了本作的第二个格斗系对手，飞行系、超能系、仙系都对其克制，可以挑攻击力高的上，加上MEGA袋龙，正好可以去挑战。

开局对我方并不利，下方不仅有很多是石块，还有摔角鹰的方块。而摔角鹰本身也有三回合倒计时的攻击，效果是在场地里召唤2个摔角鹰的方块。不过只要稳扎稳打，这一战同时完成过关和收服是没什么问题的，因为摔角鹰的实际收服成功率还是相当高的。

59.妙蛙草

初代御三家的草系主角的第二形态来了，此前收服的火系、虫系和飞行系，这关可以派上用场了——别管什么属性，派出精灵除了考虑到属性，也尽量考虑到颜色差异，这样也方便在战斗中观察。

妙蛙花本身不会攻击，但战斗只有三回合，而且在左下右三向及中间四格都被石化的开局中完成，找出连锁消除的起始点，其实难度也不算高。像这种关卡主要以破坏尽多岩石为首要考虑，毕竟只有石块被破坏了，整个场面才能重新来。

妙蛙草的收服难度相当高，如果不想在此耗时太久，建议战前准备好2500金币，当战后收服率达到20%以上时再次捕捉逃脱，就升级成超级球来拼概率。

60.MEGA露帕兔

漫长的乐园关卡终于到了关底的BOSS处，既然对方是普通系精灵，摔角鹰和利欧鲁两个格斗系精灵自然是少不了，最后的名额自然是给60攻击力的仙灵钥匙了。

MEGA露帕兔有倒计时三回合的攻击，会对场地内多个方块进行石化、攻击三次之后还会进行对场地内多个方块进



行铁化，攻势猛且攻击密集，好在这是MEGA关卡，只要在限定回合结束前完成战斗就算大功告成，以后便也能用MEGA露帕兔了，MEGA露帕兔的MEGA技能效果和MEGA袋龙相似，不过它消除的是其所在的整列方块。

战斗结束后，除了获得宝石一枚，也开启了新的关卡——胭脂画廊。

六、胭脂画廊

（ルージュギャラリー/Galerie Rouge）

这一大关的开场简单得有些让人出乎意料，但也只有这些，从呆河马开始，某些精灵的收服难度便再创新高了。还有就是，这一大关中有不少带着进化前形态出战的精灵，来增加连锁消除的难度，这个时候我们只要跟着野生精灵去带同样的乱入精灵就可以了，这样反而更容易形成高连锁消除，具体的我们在关卡介绍中说。

61.啼哭树

啼哭树是本作登场的第一只岩系精灵，而因为属性的关系，塔本奈、袋龙、露帕兔都不适合参战，好在还有鬼精灵也可以MEGA进化，而鬼精灵以外，建议选择仙灵钥匙、短脚象和草蜥蜴/水跃鱼，这一战想组成MEGA+三克制的正常攻击力队伍还是绰绰有余的，

虽然这一战和其他大关卡的初始战一样，该战也很简单，啼哭树不会做任何攻击，回合数也绰绰有余，战后容易达成高评价，但是啼哭树的实际收服成功率并不高，80%以上逃跑也很常见，要做好心理准备。

62.鬼斯

面对鬼系的鬼斯，上一战的鬼精灵可以继续留场了，这是目前为数不多的既能MEGA又可以克制的战斗，其余三个只要不派属性不利的普通系就行，因为战斗中鬼斯每回合都进行攻击，将版面内的三个方块变成鬼斯，而鬼斯方块消除时的攻击本身又对自己有效……战斗后鬼斯的实际收服成功率也相当高，超过20%一般都可以直接收服到。

63.沼跃鱼

2014年人气最高的口袋妖怪，没有之一，在单属性的本作中，沼跃鱼依然是水系，所以水、电、地的都可以往上派了。

沼跃鱼开战便攻击，将版面内5个方块变成铁块，然后进入三回合的攻击倒计时。依旧是将5个方块铁化，因此虽然总回合数充裕但仍然要速战速决。本战如果不抓紧结束战斗，很难获得高评价，而沼跃鱼的攻击又极其喜欢封堵连锁消除点，因此收服难度也挺高，不过总体上还是可以过20%这个“看脸界限”的。沼跃鱼的攻击力为60，会成为日后水系参战的主力，因此即便这一战多耗几颗心甚至再花2500金币升级超级球，也是值得的。

64.迷你龙

又一个龙系精灵出现了，由于只有5回合根本来不及MEGA进化，因此可以考虑把MEGA精灵也换成克制精灵，如玛利鼠+舔舔糖+牙龙宝宝这样的组合。开场后迷你龙先将5个方块变成迷你龙——无疑这又是帮助玩家的，运气好的话甚至其攻击之后便会因为迷你龙方块相连消除而遭

到反噬。但总回合数只有5，而迷你龙又有三回合的攻击倒计时，因此还是要抓紧进行高连锁消除才行。一般来说，在其进行二次出手前结束战斗，都能获得不错的评价，但是迷你龙和啼哭树一样，达成高评价容易，但初次的实际收服成功率比较低。

65.冻土龙

冻土龙在本作中的属性为岩石系，所以又到了MEGA鬼精灵露脸的时候了，而仙灵钥匙和沼跃鱼两个既克制又有60攻击力的当然也不能缺，最后一个就给水跃鱼或草蜥蜴吧。

冻土龙有三回合的倒计时攻击，会将场地内的三个方块给铁化，但整体上战斗难度和过关后的收服难度都不是很高。

66.斗力鸡

第三个60攻击力的精灵来了，既然对方是火系，那我方自然要派上沼跃鱼，其他就是短脚象和水跃鱼/叉尾鼬即可。

该场战斗只有三回合，而场地内开场有4个石块，不过影响不是很大，关键是找到连锁消除点从而一回合结束战斗，这才是成功将其收服的关键。即便如此，收服率也很难达到40%——又是一个非常看脸的关卡，好在实际收服成功率并不低，多挑战两回就可成功收服。

67.神秘猫（雄性）

也算是久违的超能系了，自然又该MEGA鬼精灵挂帅、带着一众恶系和鬼系、虫系的小兄弟们出战了，可以一定概率给对手施加异常状态且攻击力50的耿鬼建议出战。

神秘猫有三回合的倒计时攻击，会将场地内的方块变成神秘猫，然后进入2回合倒计时将两个方块冻结，战斗难度比想象中要高，好在神秘猫的实际收服成功率还不算低，一般过50%就可成功收服。



68.飞翼兽

对于仙属性的飞翼兽，与其对战只可带三个精灵，于是就派MEGA袋龙和仙灵钥匙以及钢嘴娃娃吧。

在开场将5个方块变成飞翼兽后，其自身进入三回合的攻击倒计时。因为这一关只有三种初始方块，因此形成高连锁消除还是很容易的，一般来说根本无需等到其进攻便可结束战斗。

69.呆河马

还记得之前我们在蓝色海滩的最后得到的呆河马MEGA石吗？现在呆河马终于出现了，不过先要将其收服。尽管收服阵容看起来可以和神秘猫时一样，但实际上，需要将三个克制精灵中的一个换成呆呆怪。

如果对这个奇怪的替换有疑问，那么进入游戏就明白了，下方除了四个石块，还有大半屏的呆河马和呆呆怪，而回合数只有7。呆河马又每三回合进行攻击，将场地中两个方块变成呆河马。按照普通的

配置，我们将不得不面对6种方块，这样不用说收服呆河马，连过关都会很吃力，然而我方主动派上呆呆怪就不一样了，难度大减。一般来说，只要在5回合内收服，就能让过关的收服率达到30%以上，这已经是可收服的概率了，即使一次不成，多试几次也会收服成功。收服以后就可以使用MEGA呆河马了，其MEGA效果一旦用熟了会非常爽。

70.月精灵

面对恶系的月精灵。刚才在呆河马一战中的主力MEGA鬼精灵只能让位了，而除了MEGA精灵，克制的队伍倒是很容易结成，相信此时仙系和虫系都有不少多次出战的精灵了。

月精灵有倒计时三回合的攻击，将场地内三个方块变成月精灵，再下一轮攻击就是将三个方块给铁化，不过整体上难度不算高，而过关收服的实际成功率也不低。

71.光精灵

同为伊布的进化形态，虽然属性和月精灵不同，但MEGA鬼精灵又可以上场了，队伍基本上可以照搬前面对战该河马的阵容。

光精灵的攻势也相当凌厉，开场先将5个方块给冻住，然后进入三回合的攻击倒计时，不抓紧引发搞连锁的话会非常被动。

72.丛林蜥蜴

三世代御三家的草系第二形态也终于来了，虫系、飞行系、火系这些克制的尽管挑等级高攻击高的来。至于MEGA则完全不用考虑。

丛林蜥蜴并不会攻击，但场地内下方一横排的铁块和纵向分三列的9个石块，都是看了便让人头疼。而总回合数只有4，所以相当考验眼力。好这一关的打法基本上是两回合之内结束战斗，所以MEGA完全指望不上，全部换上克制精灵来寻找高连锁消除的突破点吧！

73.大王燕

对飞行系的大王燕，除了此前收服的皮卡丘和电气羊两个进化形态，新近收服的冻土龙也可以成为战斗主力。这一战非常简单，大王燕本身不会攻击，而又非常方便形成连锁消除，无论是过关还是收服，难度都很低。

74.卡拉卡拉

这个地系精灵的克制精灵不少，如果此前没收服到丛林蜥蜴，这一战也可以让树蜥蜴来代替。因为这一关难度并不高，卡拉卡拉的三回合倒计时攻击的攻击方式为将5个方块给石化，下一轮则是将3个方块变成卡拉卡拉。不过战斗和收服难度并不算高，达成60%以上的收服率一般就可以成功收服了。

75.MEGA云翅龙

又到了MEGA战了，不过目前依旧没有云翅龙……MEGA云翅龙是龙系，MEGA精灵+舔舔糖+牙龙宝宝+光翼兽的组合就可以了。

开场MEGA进化后会将场地内的5个方块给石化，然后进入三回合的攻击倒



计时，续将5个方块石化，再下一轮攻击便是将整列方块给铁化了。MEGA云翅龙的攻势猛，而且血特别厚。不过等我方的MEGA精灵进化后，形式就会逆转，这时就可以体会到逆转的快感了。

七、糖果大道

（バンバンハウス/Bonbon Boulevard）

因为有了越来越多的强力精灵加入，所以本关整体上的难度并不像上一关那么难，反倒是最终的BOSS战中，对方密集的攻势有些让人吃不消。



76.玛利露利

首个最终进化形态的精灵登场！对方是仙系，那么我方的钢系和毒系都可以大显身手了，当前阵容来说，仙灵钥匙、钢嘴娃娃和毒斗蛙配上MEGA进化精灵，便是对阵仙系的非常强力的队伍了。

开场将4个方块变成玛利露利后，便归入沉寂，和以往大关的开场关卡一样，玛利露利的收服难度也相当低。

77.功夫鼬

如果此前已经收服到呆河马，那么这一战中MEGA呆河马便可以登场了，不过没收服也没事，刚收服的大王燕、玛利露利以及之前收服的音符鹦鹉，配上MEGA袋龙也不错。

功夫鼬有三回合的攻击倒计时，之后将场地内4个方块石化，不过毕竟是大关的起始关卡，难度整体不高，很容易就可以收服了。

78.雪侏儒

同样难度不大的关卡，对于冰系，除了MEGA精灵，仙灵钥匙和斗力鸡两个火系60攻击的当然也要出场，最后一个名额可以在小火鸡和冻土龙之间二选一。

雪侏儒有三回合的攻击倒计时，攻击方式为将场地内的三个方块冻上，同样没什么威胁，也是很容易收服的一个精灵。

79.仙精灵

又是仙系精灵，直接派收服玛利露利的队伍即可。仙精灵开场便展开攻击，将场地中的三个方块屏障化，之后进入四回合的攻击倒计时，其再次攻击，便会在上方位置再度使用屏障化攻击，这会给连锁消除带来极大的障碍，而这也正是本关的难点所在。过关后如果一次收服不成，可以多挑战几次。

80.罐奶牛

到这一战，面对普通系，我们已经可以有功夫鼬、摔角鹰和利欧鲁三个格斗系精灵可以派出了，至于MEGA精灵就看喜好了——其实这个时候，随着难度的提升，比较赌运气的MEGA袋龙经常会因为MEGA效果后没跟上连锁而影响效率，所以这个时候不妨把呆河马收服，用呆河马的MEGA效果稳扎稳打。

来说罐奶牛，罐奶牛无攻击，纯粹皮厚，所以前期虽然打起来吃力，但只要MEGA进化后善加利用MEGA效果，过关后罐奶牛的收服成功率还是相当高的。

81.神秘猫（雌性）

神秘猫竟然分成了雌雄关卡，7回合的总回合数略少但鬼精灵本身就克制超能



系，理论上是可以结成收服呆河马时那样的四克制并且有MEGA的队伍。但这回合数是不是觉得眼熟？其实进入战斗后，版面内除了一个石块，还有雌雄神秘猫各4只以及超能猫，所以这关的配置应该是鬼精灵+克制精灵+雄性神秘猫+超能猫，如此可以实现版面内的最佳配置，甚至没等开战就率先消除。而雌性神秘猫本身不会攻击，战斗中即便某步没算好，只要在剩余一回合前将其收服，也能达到50%以上的收服率，并有很高几率成功收服。

82.雨蛾

雨蛾是虫系精灵，呆河马与60攻击力的斗力鸡自然都是要出战的，另两个克制虫系的还有大王燕和音符鹦鹉，这两个也都是60攻击力的。

雨蛾有三回合的倒计时攻击，攻击效果是将场地内的四个方块冻结。不过威胁并不大，收服成功率也很高。

83.小叶棉

对草系的小叶棉，几乎可以完全派刚才对雨蛾的阵容出场了，不过只能出场三个，这其实反倒降低战斗的难度。由于总回合数只有5，所以也可以把MEGA精灵换成60攻击力的克制精灵。

进入战斗后小叶棉发动攻击，将上方5个方块变成小叶棉。不用管它，找到高连锁消除的起点即可，小叶棉的体力不高，而且收服成功率高，整体上也是没什么难度的一关。

84.金香娃娃

同样的草系，而且有15回合，这次可以让收服雨蛾的队伍——MEGA呆河马+音符鹦鹉+大王燕+斗力鸡全部出动了。

金香娃娃有3回合的倒计时攻击，将场地上方三个方块石化。但真正的麻烦在于与其外表极不相称的血厚，所以先期很缓慢，但呆河马一旦MEGA进化，便是展现其威力的时候了，只要稳扎稳打，这一关过关后的收服率会超过80%。

85.天线鼠

对于六世代的电系小萌物天线鼠，我们现在还无法形成MEGA外的三个都克制，除了短脚象和卡拉卡拉，此外可以从仙灵钥匙以外的60攻击力的精灵中选一个。

天线鼠开场先手攻击，将场地下方5个方块变成天线鼠，影响极低，而后其进入三回合的攻击倒计时。本关的消除比想象中要复杂，但天线鼠的第二次攻击却常常会和上一波的天线鼠方块形成消除甚至引发连锁消除，这关不那么容易获得高评价，但天线鼠的实际收服成功率却意外地高……

86.舔舔奶糕

又一个仙系的最终进化形态，不过因为开始时版面内有三个舔舔糖和三个舔舔奶糕，所以这一战我们最好也派上舔舔糖，以MEGA精灵+仙灵钥匙+舔舔糖+毒斗

蛙/钢嘴娃娃的阵容来出战，这样会让我方在开始阶段便获得极大的连锁消除率。因为我方也带舔舔糖出战，所以开局版面中的异类只有三个舔舔奶糕，看准时机消除即可，不用刻意去追求连锁。舔舔奶糕的收服成功率大概要60%，所以战斗中也不能掉以轻心。当成功收服后，我方便又多一个仙系的60攻击的精灵。

87.金钱猫

对于恶系的金钱猫，呆河马和鬼精灵都属性不利，所以就从普通系里找好了，这里可以尝试下MEGA露帕兔。其余三个就是舔舔奶糕、玛利露利和雨蛾这三个克制恶系的60攻击力精灵出战好了。

金钱猫是强攻型，开局便将版面内5个方块给铁化了，然后进入2回合的攻击倒计时，接着将场地中的三个方块变成骗骗猫，不过也不必因此就在队伍中带上骗骗猫，毕竟5回合才出三个。而且金钱猫本身的实际收服成功率也很高，超过20%一般就能收服到。收服后恶系也有60攻击力的精灵了。

88.吉利蛋

这一战为派出三个精灵，而总回合数更只有3，除了大师鼬和摔角鹰，第三个建议提带上粉红蛋——这一关即便想花钱开场就MEGA进化都没可能，而在开场中更有4个粉红蛋，所以才建议带上，这样开场后运气好的话还没等开战，连接的粉红蛋们便直接开始消除，然后找好连锁消除点，一回合就可结束战斗，不过吉利蛋的实际收服率很低，70%逃脱也正常。逃脱后重新挑战收服即可，不必花2500金币升级超级球。

89.溶食兽

又一个毒系精灵，我方克制毒系的可谓多多，除了MEGA呆河马和多次参战的短脚象，呆呆怪和两只神秘猫也都是50攻击力的，不过除非呆呆怪等级很高，否则不推荐呆呆怪参战，毕竟颜色上和呆河马太接近，容易看错——当然，如果在收服呆河马的一战卡的时间很长，那么应该就不会识别错了。

溶食兽开场会把5个方块变成溶食兽，然后便归于沉寂。这一战没什么难度，关键是5个溶食兽方块在消除三个后还会剩下两个比较讨厌，再就是溶食兽的血厚，不过等呆河马MEGA进化后也就是摧枯拉朽了——和吉利蛋一样，溶食兽的实际收服成功率也相当低，70%照样会跑，而再来一局也同样会令收服成功率大增。

90.MEGA钢嘴娃娃

对于MEGA钢嘴娃娃，我方可派出的MEGA精灵中，只有MEGA鬼精灵可以与之一搏，其他全部属性不利，反倒是克制的很好选择，60攻击力的斗力鸡和经常出战的短脚象以及小火鸡或50攻击力的格斗系精灵们都不错。

这一战的回合数依旧是20，显然又是场持久战。而MEGA钢嘴娃娃的攻击倒计时仅2回合，攻击效果是将场地中的四个方块给铁化，到第三次攻击开始将整行方块给屏障化……更关键的是战斗中竟然还有伊布乱入来增加难度！不过不要后悔没在参战精灵中选择伊布，因为即便你选择



了还会有波波出战……总之必然要有一个你没选的属性不利的低攻精灵出战。

如果你惯性地认为这场MEGA战以内不用考虑收服成功率所以没什么压力，那就错了，事实上真正战斗起来你就领略到MEGA钢嘴娃娃的攻击有多强又多密集，如果实在招架不住，开战前可以花1500金币买道具干扰防御（オジャマガ－ド）将其封住10回合，而10回合内我方在其无动作的情况下，安全可以将其削掉一多半HP并实现MEGA进化。如此即便MEGA钢嘴娃娃的攻势再猛烈再密集，也无力回天了。

战斗后入手MEGA钢嘴娃娃石和宝石，同时开启新的关卡希尔本博物馆。以后钢嘴娃娃也可以MEGA进化了，其MEGA效果为从右上到左下的三道巨大斜抓痕，虽然对版面的破坏极大，但不大好把握。

八、希尔本博物馆

（ジルバミュ－ジアム/Silbern Museum）

博物馆的难度整体上依旧不高，但碰到如雷丘这种比较坑的精灵，还需要耐心的，实在没耐心就用金币吧！



91.多米拉

对于同是钢系的多米拉，直接上刚才对付钢嘴娃娃的出战精灵阵容即可，战斗也和之前的大关初始关卡一样，无攻击、无障碍、收服也无任何难度，算是给刚刚激战完的玩家回馈的一个爽快作战。

92.电飞鼠

又一个电系小可爱登场了，因为是单独的电系，所以短脚象和卡拉卡拉两个地系的都会对其造成克制。MEGA精灵的话，除了MEGA钢嘴娃娃属性不利，其他的都可以出战。虽然仅仅5回合无需MEGA，但我方现在还没有第三个地系的精灵出战……

电飞鼠开场会进行攻击，将5个方块变成电飞鼠，然后是3回合的攻击倒计时。这个威胁并不大，而且虽然总回合数只有5，但连锁消除难度并不大，并且电飞鼠的收服成功率也相当高。

93.胡说树

面对岩石系的胡说树，我们最新的MEGA钢嘴娃娃也终于可以出战了，其余三个就派仙灵钥匙、沼跃鱼和丛林蜥蜴这几个60攻击力的克制精灵出战即可。

胡说树和之前的MEGA钢嘴娃娃一样，攻击倒计时只有2回合，攻击效果为将4个方块给石化，然后3回合倒计时攻击，将三个方块变成啼哭树。显然，这种攻击的威胁和MEGA钢嘴娃娃的攻击不具可比性。其实，这也是一场收服难度比较低的战斗。收服后，我们便也有了60攻击力的岩石系精灵了。

94.飞天螳螂

帅气的飞天螳螂登场！这场战斗，我们可以派出斗力鸡+音符鹦鹉+大王燕这样对付虫草系的专业组合，MEGA精灵则随意。

一开场飞天螳螂便将场地内的三个方块给屏障化，然后进入3回合的攻击倒计时，每次攻击都是如此。总的来说，这是一场激烈但有惊无险的战斗，过关后飞天螳螂的实际收服成功率也不低。而收服成

功后，我方便有了第一只70攻击力的强力精灵了。

95.尼多娜

对这个毒系精灵的战斗只能派出三个精灵参战，所以MEGA呆河马带上久经沙场的短脚象和最容易辨别颜色的雄性超能猫是相当不错的出战阵容。

开战后，尼多娜率先攻击，将场地内5个方块变成尼多兰，然后便不再攻击，尽管皮厚，但MEGA呆河马可是专门啃皮厚对手的，因此呆河马MEGA进化后便可轻松将其战胜并收服，战斗难度可以说并不高。

96.尼多利

既然和尼多娜一样是毒系，那么比尼多娜多派个超能系精灵即可。

尼多利的攻击倒计时为4回合，效果为将场地内的三个方块变成尼多利，再次攻击则变成三个相距很远的尼多娜。这一战比尼多娜自然略有难度，但收服起来还是很轻松。

97.仙钻石

对仙钻石的战斗只可派三个精灵，由于只有5回合，因此可以把系统推荐的MEGA钢嘴娃娃换成丛林蜥蜴来增加攻击输出，

开场之后仙钻石便会在场地中召唤5个仙钻石方块。然后进入3回合的攻击倒计时。由于5个仙钻石方块离得很近，因此可以顺手消除，只要找到连锁消除起点，2回合便可结束战斗，继而成功收服60攻击力的仙钻石。

98.纳伽奇

来自五世代的红脸格斗系人形精灵，对此我方只要将收服飞天螳螂时的斗力鸡换成舔舔奶糕即可，其他维持不变。

纳伽奇开场便将场地中的两行方块全部石化——由于其干扰厉害，所以这一战也会很辛苦，不过用心去观察连锁消除起点还是可以收服的。不过是这个家伙的实际收服成功率较低，60%以下基本都会逃脱，多挑战几次吧。

99.达伽奇

同样是格斗系，我方派出的阵容大可与上一场一致。开场后达伽奇也是将场地的两行方块给石化，然后进入5回合的倒计时，再次攻击时再度造成两行方块石化，然后3回合攻击，制造出三个纳伽奇方块……虽然攻势够猛，但实际收服的成功率却相当高。两战之后，我们便一下收服了两个60攻击力的格斗系精灵了。

100.风铃

对超能系的风铃的战斗只能出战三个精灵，除了MEGA鬼精灵，之前收服的70攻击力的飞天螳螂也可以出来试试刀了，最后一个名额就从雨蛾和金钱猫中二选一吧。

开战之后把场地中的5个方块变成风铃后，风铃便不再攻击。而这一战似乎连锁消除的成功率极高。过关后自然是顺利收服服，超能系再添60攻击手。





101.轮皮象

第三只地系精灵竟然是短脚象的进化形态，且只有3个精灵可出战，总回和数又只有5，那阵容自然是三个克制精灵沼跃鱼+丛林蜥蜴+树蜥蜴/水跃鱼。

开战后轮皮象进行攻击，我方场地内5个方块变成为轮皮象，接着进入3回合的攻击倒计时。因为总回和数只有5，所以轮皮象并不像看起来那么皮糙肉厚，即便笔者这样误派了MEGA精灵出战，也两个回合解决了战斗。收服后，60攻击力的地系精灵便也入手了。

102.剑牙龙

对剑牙龙的阵容很容易安排，MEGA精灵以及三个60、50攻击力的仙系精灵出战即可。

开战后，剑牙龙发动攻击，场地内5个方块被铁化，之后进入4回合的攻击倒计时。虽然间隔时间长且难以消除，好在剑牙龙的实际收服成功率不低，大概超过40%就可以收服到了。

103.雷丘

皮神的最终进化形态来了，乍一看只有三个精灵出战且有15回合，难度貌似不大，实际上版面中可是皮丘、皮卡丘和雷丘全家到齐的，且有三列遭到屏障化。

雷丘的攻击为3回合倒计时，将场地内的两个方块给屏障化。鉴于场地的设定非常难突破，这一关给出两个方案，一个是MEGA袋龙+皮卡丘+皮丘，完全以消除为手段、MEGA进化为目的，运气好时可以达成50%以上的收服率；还有就是选MEGA袋龙+轮皮象+短脚象。无论哪种方案，开局花2000金币让袋龙立刻MEGA进化都是有必要的，只要达成50%以上，就有可能收服了，如果没收服成，就攒钱后下次继续再来或者直接用宝石兑换，总之是比较有难度的一战。

不过话说回来，往后很长一段路都没有需要电系出场的机会，所以玩家倒也不必执着于立即就捕捉到。

104.化石翼龙

化石翼龙在本作的属性为岩石，所以不仅水系钢系的可以克制，连轮皮象都可以克制，这样我方就拥有了MEGA钢嘴娃娃+仙灵钥匙+沼跃鱼+轮皮象这样既克制攻击力又高的队伍。

化石翼龙的攻击倒计时为3回合，将场地中的单个方块变成化石翼龙，然后再将一个方块石化，再倒计时1回合后将一块石化，不过一般来说，应该不会给它第二次出手的机会了。化石翼龙的实际收服成功率一般，第一次逃脱的概率比较高，但再次挑战往往就能收服了。

105.MEGA电龙

又到了MEGA战了，有了MEGA钢嘴娃娃的战斗，相信这次大家应该都严阵以待了吧？选MEGA精灵和三个地系的出战吧！

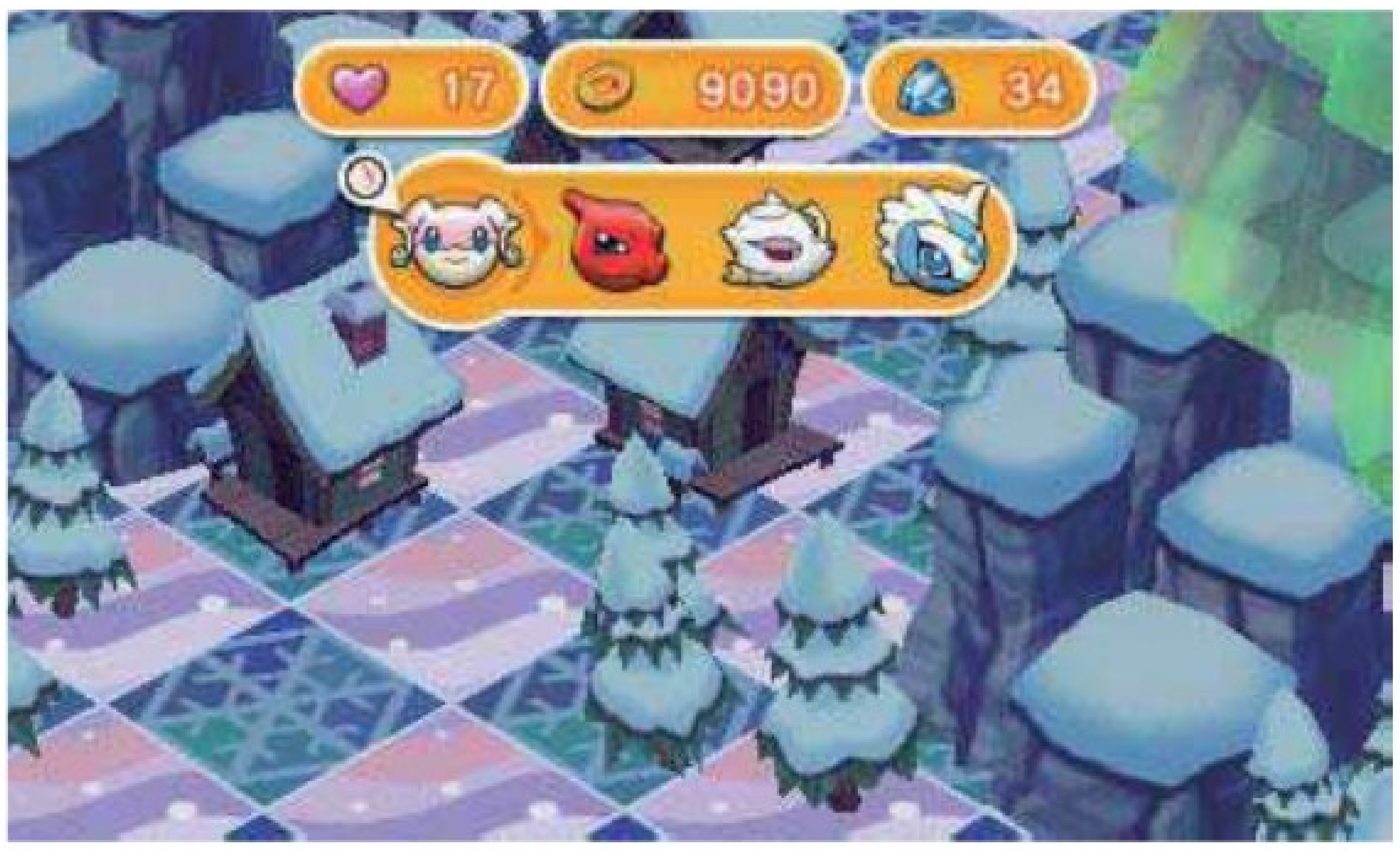
而这一战的开场就比较震撼，下方四行全部被屏障化，且MEGA电龙本身还有4回合攻击倒计时，将4个方块变成电绵羊，接着将场内5个方块冷冻。这样的关卡，建议MEGA精灵选袋龙，反正不用去考虑战后的收服，稳扎稳打逐步向下，同时尽早让袋龙MEGA进化，以实现对同层其他屏障方块的破坏。好好寻找连锁消除点的话，在总回合结束前还是可以打败MEGA电龙的。

战胜MEGA电龙后，入手了MEGA电龙石以及一颗宝石，同时开启新的关卡——山脉之冬。

九、山脉之冬

（マウントウインテル/Mt.Vinte）

这一大关的整体难度相对于入手精灵来说不算难，真正让人头疼的是很多精灵的实际收服成功率比较低，需要两次甚至多次挑战才能收服。而BOSS战MEGA巨头冰怪更是游戏中的一大难关。



106.圣诞企鹅

冰雪关卡第一个迎接的便是非常应景冰雪气氛的圣诞企鹅，对它我们可以派出MEGA钢嘴娃娃+仙灵钥匙+斗力鸡+仙钻石这样的全克制60攻击力的组合。不过和其他关卡的起始精灵一样，圣诞企鹅也是无攻击的、可以轻松战胜的对手，但是——初次战斗它的逃脱率可一点也不低，大家做好二次挑战收服的准备吧。

107.梦妖

第三只鬼系精灵也出来了，此前一直没机会出头的金钱猫和月精灵以及鬼斯，都可以跟着MEGA鬼精灵一起出战了！

战斗只有3回合，且场地相当复杂：4个梦妖被屏障化，还有9个石块将版面切割成4块。不过两回合结束战斗的难度不大，过关后会获得70%的评价——但是和圣诞企鹅一样，梦妖也有很大概率在第一次收服时逃脱。同样做好二次收服的准备吧。

108.巨头冰怪

又一个标志性的冰系精灵，而对于冰系，我方除了有MEGA钢嘴娃娃，还有仙灵钥匙、斗力鸡、达伽奇、纳伽奇和化石翼龙可供选择，这些都是克制冰系的60攻击力精灵。

开局后巨头冰怪先把场地中的三个方块屏障化，然后进入3回合的攻击倒计时，将场地内的三个精灵变成雪侏儒，两种攻击交替进行。但毕竟我方攻击高。而且比起前面两个，巨头冰怪的实际收服成功率高得良心……

109.哈克龙

因为现在还没收服到云翅龙，所以我方目前还没能克制龙系的MEGA精灵，先用其他强力的MEGA精灵上吧，倒是克制的普通精灵有很多可选，这里推荐巨头冰怪上场，因为以后它也是要成为MEGA进化精灵出战的。

对哈克龙的战斗没什么，开场3回合攻击倒计时，然后将4个方块石化，显然这不会构成难度威胁。但是和本大关开始两个精灵一样，哈克龙也难以一次收服，需要重新挑战才能提高收服成功率……

110.大师鼬

对格斗系精灵，有MEGA呆河马+大王燕+音符鹦鹉+舔舔奶糕这样的组合，便可以做到当前最大的攻击输出。

大师鼬开场便将场地中5个方块石化，然后进入3回合的攻击倒计时，将场地中的三个方块变成功夫鼬。与大师鼬的战斗比较激烈，但相应地，实际收服成功率也相对哈克龙要高些。

111.香冰甜筒

又是冰系的对手，除了MEGA钢嘴娃

娃、仙灵钥匙和斗力鸡，最后一个推荐香冰娃娃，因为香冰甜筒每回合都会攻击，将我方场地的6个方块变成香冰娃娃，总共就7回合，好好利用它的这个攻击，使场内减少一种方块，相应也使连锁消除更容易出。

112.雷精灵

对电系来说我们已经有一整套的队伍了：轮皮象、短脚象和卡拉卡拉，MEGA随便选。但队伍里最好有伊布。

开场后雷精灵发动攻击，场地内5个方块随之变成伊布，之后进入2回合倒计时，将场地内的三个方块给铁化。如果我方选择伊布参战，便会主动得多。顺便说下，雷精灵的实际收服成功率也比较低。

113.奇拉奇诺

可爱的奇拉奇诺自然还是普通属性，而我方就可让达伽奇、纳伽奇、大师鼬一起跟着MEGA精灵上场了。

奇拉奇诺有3回合的攻击倒计时，效果为场地中4个方块变成奇拉米，然后1回合倒计时后将1个方块变成奇拉奇诺，以此循环。雅培打破僵持当然还是得MEGA进化，而奇拉奇诺的收服成功率相对较高。





114.冰精灵

对冰系精灵，我们已经有完整的队伍了，不光攻击力高、属性克制，还可以给一些没怎么出场的MEGA精灵露露手。冰精灵尽管也是进步形，但这一战没必要带上伊布，因为伊布是其两个攻击方式之一，所以我们派上克制的去全力考虑连锁消除即可。

开场后冰精灵先把5个方块冻上，然后2回合攻击倒计时后将两个方块变成伊布，以此循环。由于我方属性和攻击力都占很大优势，所以胜出不难。而冰精灵的实际收服成功率也不低，基本上50%就可以收服到。

115.快乐蛋

蛋神的最终形态，对于普通系我们虽然有优秀的队伍，即：MEGA+三个60攻击力的格斗系精灵。

快乐蛋本身不攻击，但会发现场地里有6个吉利蛋，左下还有个被屏障化，不过不用担心，也只有这6个吉利蛋，后面既不会下落，快乐蛋也不会召唤，当做普通方块顺手消除掉即可。快乐蛋本身难度不大，关键是其血特别厚，所以打起来感觉有些乏力，好在快乐蛋本身的实际收服成功率很高，20%一般就可以收服到了。

116.极光龙

极光龙是岩石属性。所以MEGA钢嘴娃娃又要带着仙灵钥匙、沼跃鱼以及轮皮象出战了。

极光龙开场倒计时攻击是召唤一个冻土龙，然后3回合倒计时，将场地内的5个方块石化，但威胁都不大，无论战斗还是收服，其实都很简单，而且极光龙是70的攻击力，又是个强力的精灵。

117.九尾

虽然火系精灵出现在冰雪关卡多少有些意外，但优雅的九尾配上恬静的音乐在这一派冰雪中却意外相衬。我方出战精灵中，可以让正克制火系且攻击力70的极光龙出来展现下水平了，剩下三个上轮皮象、沼跃鱼和化石翼龙三个攻击力60的克制精灵——因为九尾的战斗回合数只有7，所以这一关就不必派MEGA精灵了。

场地中有三个石块，而且随着下落，还会出现六尾和九尾乱入。这关需要仔细观察，争取尽早实现高连锁消除，避免夜长梦多。九尾的收服难度不低，要注意看好连锁消除的时机。实在不行就多挑战几次搏收服率。

118.云翅龙

之前得到的MEGA云翅龙石似乎要找到主人了，不过前提是要收服。既然对手是龙系，那么我方派出MEGA精灵+舔舔奶糕+巨头冰怪+剑牙龙这样的强力组合出战吧！

开战后云翅龙便抢先攻击将5个方块石化，然后进入只有2回合的攻击倒计时，再次出手会将两个方块铁化，然后3回合倒计时，再度将5个方块石化……虽然攻势凌厉，战斗也有些难度，但好在云翅龙的实际收服成功率还算高，一般来说，不出明显差错不会影响收服。MEGA云翅龙的MEGA效果是将周围2格的方块全部消除。

119.双子甜筒

冰激凌家族的最终形态也来了！如果前面已经把攻击力70的九尾收服，那么当前对冰系最佳阵容便应该是MEGA钢嘴娃娃+九尾+斗力鸡了，如果没收服到九尾，也可以用仙灵钥匙代替。

开战后双子甜筒会率先将4个方块变成香冰甜筒，之后2回合的攻击倒计时，继续变甜筒——虽然其攻击频率频繁，但甜筒方块靠得都比较近，经常出现二次攻击时将前次攻击方块消除的情况，而我们也可以利用它的频繁攻击在队伍里放香冰甜筒，只要稳扎稳打，过关就会取得不错的评价并成功将其收服。

120.MEGA巨头冰怪

又到MEGA战了！出战队伍的选择上，按照上一战收服双子甜筒的队伍来出战即可，但如果没收服九尾的话，最好还是先把九尾收服了，再来挑战会更为稳妥。进入战斗后会发现版面内有冰精灵，但这一战是必出搅局精灵的，换句话说你如果选了冰精灵想来占便宜，会发现场地内又多了波波……

MEGA巨头冰怪的攻击倒计时只有1回合，两回合内会放出总计7个雪侏儒，再次攻击就会将中部两列全部冻上。这一关有两种方案，一种是将斗力鸡换成雪侏儒，来减轻MEGA巨头冰怪召唤雪侏儒后场面内方块数量过多的压力，但过于依赖运气；还有较稳妥的，是队伍不变，但针对其密集攻击，在开场用金币买下1500的干扰防御，来将巨头冰怪困住10回合。即便如此这一战的难度也相当高，毕竟场地内有5种方块，很难形成高连锁消除，实在不行，再多花些金币，在开始就将钢嘴娃娃MEGA进化了也行，如果有奖励的减



一种方块种类的道具就更好了，会正好把冰精灵给减掉，总之这关很难，想不花金币直接靠技术和运气，几乎很难完成。

胜出后入手MEGA巨头冰怪石和宝石，同时开启新的大关——夜之城堡。而MEGA巨头冰怪的MEGA效果则是在版面内形成V字攻击，和鬼精灵、钢嘴娃娃类似，对版面的破坏效果相当大，但也不大容易把握。

十、夜之城堡

（ノアプテキャッスル/Castle Noapte）

看标题知内容，这关注定是鬼系为主，而本关无论是场景还是音乐也都有些哥特风。而在这一关，部分关卡难度继续提升，有些同样是不花钱没法收服，好在最后的MEGA耿鬼只要细心留意连锁消除，倒也不用花钱。



121.鬼斯通

对鬼系我们有鬼精灵以及梦妖、鬼斯和金钱猫这些鬼、恶系的精灵。

鬼斯通开场即攻击，但往往是先给自己一个攻击……虽然之后鬼斯通不会再攻击，但和其战斗比较难达成高连锁消除个，好在最后的收服率还算很高。

122.油灯鬼

还是对鬼系的战斗，出战阵容上，把上一场的鬼斯换成鬼斯通即可。

油灯鬼的攻击倒计时是3回合，会将版面内的三个方块冻住，再次倒计时则是变出三个烛灯鬼。和鬼斯通一样，这关的连锁消除比较别扭，但同样油灯鬼的实际收服成功率也比较高。

123.火精灵

夜之城堡第一个出场的非鬼系精灵是火精灵！对于惟一王，我方有轮皮象+化石翼龙+极光龙这样的强大阵容，但这关中注定是有伊布的，由于只有7回合基本不用考虑MEGA进化，所以把MEGA精灵替换成伊布即可。

开战后发现，这里不光有伊布和火精灵，还有整整两行精灵被冻住了。不过两排冰块与上方第一排完全相同，而第二行又是两种精灵各三个，因此只需把两个方块互换位置让第二行全部消除后第一行下落，便可破掉整个两行的屏障。然后用同样方法将倒数二层的方块一下消除后，下落的方块和倒数一层再全部消除，伊布就掉落没了。

124.吞食兽

毒系的精灵，那我方以MEGA呆河马为首的超能系以及地系们便该出动了。

吞食兽的攻击倒计时为3回合，将场地内的4个方块给石化，但事实上，如果玩家以当前的强大阵容来对付吞食兽，吞食兽甚至连攻击的机会都没有。

125.耿鬼

没想到鬼斯一家的老大这么快就出来了，还是MEGA鬼精灵+鬼斯通+金钱猫+梦妖的阵容。

一开场耿鬼会攻击，将中间两列的精灵全部冻住。然后倒计时2回合召唤鬼斯通——但耿鬼这么攻击完全是帮玩家自抽，然后重新进入4回合的倒计时攻击来重新对中间两列进行屏障化攻击。即便如

此，因为耿鬼强大的攻击，使得此战的难度依旧极大，可以稍有不慎过关都困难，不用说收服了。本着最少花钱办事的原则，还是用干扰防御来封住耿鬼的攻击吧，在耿鬼完全不出招的情况下，过关后只要收服率达到30%，就有很大几率可以成功收服了。

126.猫老大

此前一直因为考虑属性克制而派专门的精灵上场，这次对普通系的猫老大，也可以试试云翅龙了。其他三个就达伽奇、纳伽奇和大师鼬吧。

猫老大有3回合的倒计时攻击，会将场地里的三个方块变成猫老大，再过3回合则变出喵喵，而战术的核心则是让云翅龙MEGA进化后用MEGA效果将这些猫老大和喵喵消除掉并进行版面重新洗牌，过关后评价只要超过40%，我方就有不小几率能收服到猫老大了。

127.金香仙子

原作中人气颇高的人形草系精灵，出战精灵只能有三个，而回合数只有5且金香仙子会将版面内的方块变成金香娃娃。这一战，九尾和飞天螳螂两个70攻击切克制的精灵都可以出战，而MEGA进化就别指望了，毕竟回合数太少。

开场后，金香仙子便发动攻击，场地内5个方块变成了金香娃娃。在其倒计时三回合再次出招前结束战斗，便有相当大的几率收服成功。事实上，以当前的队伍，一回合就可以结束战斗。而战后的收服成功率也不算低。

128.雪女

雪女虽然是不折不扣的女鬼，但在本作中的属性为冰，所以此前大战MEGA巨头冰怪的队伍还要搬出来。

雪女本身不攻击，但回合数只有3，且场地中间被石块分割为二，又有大量雪女方块，因此难度可以说大到过关都成问题，运气好的话可以两回合解决战斗，但雪女的逃跑率又非常高。被逃跑的话就多挑战一次吧。如果实在觉得太严峻，那么花800金币把回合数延长到8会宽松不少，不过这一关其实没必要使用道具的。

129.佐罗亚克

对阵恶系的佐罗亚克，这里推荐用MEGA云翅龙，毕竟相对易操控，其对版面的破坏效果也不错。其余三个就飞天螳螂和玛利露利、舔舔奶糕两个仙系精灵出击就可以了。

佐罗亚克开场就将场地中间两列给铁化，然后连续两回合在版面内召唤总共4只佐罗亚后，进入3回合的倒计时，再次将中间整列铁化……如此密集的攻击，想不花钱就过关收服难如登天，所以开战前还是花1500金币用干扰防御将其封住吧。即便如此，我方也只能保证过关，真正想收服的话，依旧建议将开场MEGA进化+干扰防御一起使用。但即使这样亦有一定难度，实在不放心可以再花800金币延长5回合……总之是个挺烧钱的精灵。但也是有70攻击力的恶系精灵。

130.电龙

若只看属性，自然是MEGA精灵+轮皮象+短脚象+卡拉卡拉这样的阵容了。但要是看回合数，估计就让人汗颜了——总回合数竟然有50！

不过进入战斗后就知道原因了——所有方块都被冰块给隔离包围，除了步步为营地给方块解冻消除外别无他法，建议从中间靠上开始消除，然后利用下落方块来将上方残余的冰块大量破掉。当近乎一气呵成地破掉全部冰块后，发现只伤到电龙

不足五分之一的体力，而电龙的倒计时已经过半了，是不是有些寒，那就抓紧连锁消除和MEGA进化吧！

而且记得要从上到下消除，否则上方的冰块会极大地影响连锁消除的效率。

那么电龙的15回合攻击倒计时到底是什么大招呢？其实只是召唤出4个电绵羊，然后进入每3回合召唤一次电绵羊的循环。其实只是前期打起来比较累，等我方一旦MEGA进化，就是各种非常爽快的连消了，最后的收服难度也不算高。而MEGA电龙的MEGA效果为随机落雷击毁版面中的方块。

131.巫妖

又是鬼系，鬼精灵+之前花大钱收服的佐罗亚克以及耿鬼都可以派上用场了，而接下来还有金钱猫、梦妖、鬼斯通等60攻击力的精灵可以考虑，一般情况下就选择梦妖吧，毕竟作为梦妖进化形态的巫妖，有极大可能性召唤梦妖来破坏版面的。

果不其然，开场后巫妖就将场景内5个方块变成了梦妖，之后便不再攻击。而且回合数也绰绰有余，如果没有前面收服电龙过渡，这一关会忽然简单得让人受不了。

132.呆呆王

超能系的呆呆王当然也有亮相，对于这个超能系的对手，把刚才阵容中的梦妖换成攻击力70且克制超能系的飞天螳螂即可。

呆呆王的攻击倒计时为3回合，是将场地内的三个方块变成呆河马，这种攻击面对现在的我方队伍显然是构不成任何威胁的。尽管其基础收服值只有2%，但这关的连锁消除非常容易达成，因此也相当容易收服。

133.多塔克

很少出现的钢系终于来了，因为MEGA精灵不用顾虑属性，所以这关可以让MEGA电龙表现表现，其余三个，就九尾、轮皮象以及一个等级高的60攻击力的精灵即可，如果选电龙的话不推荐搭配斗力鸡，因为这二位在版面上看着很撞脸。

开战后，多塔克便率先攻击在场地内安置四个多米拉，之后倒计时3回合，再度攻击是将5个方块铁化，然后继续召唤多米拉……多塔克的攻击不算频繁，但该关卡的消除障碍很多，如果前面的队伍搞不定，那就花钱买个开场MEGA进化稳扎稳打吧。但多塔克的逃脱率比较高，50%照跑不误，因此如果对水平依旧没信心，那就加上干扰防御吧……总比花了2000金币MEGA进化后最后被逃脱，还继续花2500去碰运气要好。多塔克不仅有70的攻击力，更有可以消除一个铁块的技能“方块重击”。

顺便说下，在本人花了3500金币，同时使用开场MEGA进化与干扰防御后，系统似乎特给面子，原本使用道具还要在最后两回合才能完成的战斗，使用这两个道具后竟然三回合搞定……

134.吊灯鬼

又一个人气鬼系精灵，我方就派出的鬼精灵+耿鬼+佐罗亚克+60攻击力的克制精灵这样的组合，不过不推荐鬼斯通，因为和耿鬼有些轻度撞脸。

开场就有4个被屏障的烛灯鬼，而吊灯鬼还有2回合的倒计时攻击，然后把四个烛灯鬼变成油灯鬼，不过对战局完全没影响。此战的总回合数虽然有7但绰绰有余，无论是连锁消除还是收服都意外地简单，算是给本关总BOSS大战前一个小喘息。

135.MEGA耿鬼

堪称流程中的鬼系最强角色了，出战队伍和吊灯鬼差不多，MEGA鬼精灵、耿鬼、佐罗亚克和鬼斯通。

进入战斗后，再次发现了伊布的身影——如果在队伍中自作聪明地放进伊布还会有波波来搅局，总之要有弱角色来增加难度……MEGA耿鬼的攻击倒计时是3回合，会将版面内的两行全部冻住，然后倒计时1回合将版面内的一个方块变成鬼斯通，这也是我们在60攻击力的克制精灵中选择鬼斯通的原因。在连续召唤召3回合鬼斯通后，MEGA耿鬼开始倒计时3回合继续屏障化中间的两列方块。

MEGA耿鬼的攻势虽然凌厉但不算密集，尤其是MEGA关卡没有收服压力，如果在前5回合完成鬼精灵的MEGA进化，耐心观察连锁消除点，直接过关还是有不小可能的。就算实在找不到方法，还可以花钱买道具，不过既然花钱了就买些好的道具吧，争取一战达成S评价。

胜出后入手了MEGA耿鬼石和宝石，同时开启了新的关卡——绿色丛林。

以后，MEGA耿鬼也可以使用了，其特性是将版面内的MEGA耿鬼方块全部消除。

十一、绿色丛林

（ヴェルデジャンゲル/Jungle Verde）

整个流程的最后一大关，前期依旧是给玩家放松用，但大多数难度都相当高。最终的BOSS则是MEGA超梦Y。



136.电鲶鱼

电鲶鱼在本作中为地属性，所以水、草、冰的都可以往它身上招呼，我们不仅有丛林蜥蜴、沼跃鱼和双子甜筒等强力克制角色，更有MEGA巨头冰怪对其克制。不过和以往关卡的第一关一样，作为关卡开始的电鲶鱼，本身也是无攻击且收服成功率高的精灵。

137.比雕

波波家族的最终进化形态就在这丛林中，可以派上MEGA电龙、化石翼龙、极光龙和雷丘这样的队伍出战。比雕有3回合的倒计时攻击，将场地内的三个方块变成比比鸟，再过3回合则是将三个方块给石化，但到了这里这种攻击显然不大奏效了。比雕的血很厚，足够坚持到电龙MEGA进化，这样虽然会影响过关的收服率，但比雕的实际收服成功率还是蛮高的。

138.妖精棉

妖精棉的出场竟然这么晚有些让人



意外，而此时我方对草系的作战，除了飞天螳螂、九尾和斗力鸡这样的克制强者，MEGA巨头冰怪也对其克制。

开场先将5个方块给变成小叶棉后，妖精棉便陷入沉寂，接下来可以再次享受顺利连锁消除并收服的一气呵成了。

139.嘎拉嘎拉

多次在激烈战斗中参战的卡拉卡拉的进化形态终于来了。既然是地系，队伍完全可以照搬对电鲶鱼的战斗。

嘎拉嘎拉有三回合的攻击倒计时，是将场地内的四个方块给石化，再度攻击则是召唤4个卡拉卡拉，连锁消除看得准的话，等不到它出招就可以结束战斗了，但嘎拉嘎拉的初次收服成功率比较低……可能得多挑战两次才能收服。

140.尼多后

毒系的大家伙登场了，相比对战吞食兽时，现在我们多收服了电鲶鱼、嘎拉嘎拉和呆呆王这些克制精灵，都可以派出战斗了，当然还有轮皮象。

尼多后开场便展开攻击，将场地内5个方块石化，接着3回合的攻击倒计时，然后是再度石化攻击，第三次才会召唤出尼多王。尼多后虽然没什么难度，但想实现高连锁消除一气呵成战胜它还是很困难的。

141.尼多王

同是毒系，对尼多王的队伍自然和尼多后一样，而相比尼多后，尼多王每回合都会进行攻击，在场地内的方块连续多回合石化后，还会召唤尼多后来增大连锁消除的难度，尽管如此，这一战也比较容易出现连锁消除，属于可以战得很痛快的精灵。

142.叶精灵

对草系的叶精灵，我方现在多了尼多后和尼多王两个70攻击力的毒系精灵可克制，算上MEGA巨头冰怪和九尾、飞天螳螂，堪称豪华阵容。

叶精灵有3回合的攻击倒计时，其攻击会将上方三个方块冻结，不及时消除会很影响连锁消除，再次攻击则召唤出三个伊布。不过战斗难度并不高，收服也容易。

143.铁甲螳螂

久违的虫系战斗，目前依旧没有克制虫系的MEGA精灵，而可派出的克制精灵则有九尾、极光龙和60攻击力的克制精灵。

铁甲螳螂有3回合的攻击倒计时，会将场地内三个方块变成飞天螳螂，再次攻击则是四个方块被铁化,难度同样不是很高，但实际收服成功率不高……做好逃跑后重新进行收服的准备吧。

144.盔甲鸟

盔甲鸟在本作是钢系，所以目前没有MEGA精灵能克制，不过也要注意选择能大面积破坏版面的MEGA精灵出战，这里推荐MEGA鬼精灵，其MEGA效果的贴框O字范围消除可以有效清除下方堆积的方块。其余三个自然是挑对钢系克制的高攻击精灵。

版面中除了下方12个梯形排列的铁块，还有一个屏障化的盔甲鸟，想形成高连锁消除颇有难度。开局尽可能靠连消消除一些铁块。

盔甲鸟的攻击倒计时为5，效果是将版面内4个方块变成盔甲鸟，包括被冻结的，趁此机会把冻结的盔甲鸟消除掉吧，而其再次攻击则是将版面内的4个方块铁

化，接下来的攻击也是铁化。总之战斗有一定困难，尽早让鬼精灵MEGA进化是关键。

和很多后期精灵一样，盔甲鸟初次捕捉的逃脱率也挺高的。

145.浮船鼬

对战水系的浮船鼬，虽然眼下缺乏70攻击力的狠家伙，但有MEGA电龙，还有雷丘、电飞鼠、天线鼠这些60攻击力的萌物以及身经百战的丛林蜥蜴，精灵选择上没什么好说的，选电系小可爱时注意别撞脸就行。

开战后浮船鼬将版面内5个方块变成叉尾鼬后便不再攻击，因此也是非常简单的一关。

146.凶斗蛙

既然对手是毒系的凶斗蛙，那么我方的超能、地系的反毒小队便又可结成了，不过这一关因为凶斗蛙经常弄出铁块且攻击率频繁，因此建议用破坏场地的MEGA精灵（如电龙出战，另外也带上一个毒斗蛙。这两点都是针对凶斗蛙密集且强悍的攻击的。

开战后场地里就有3个方块被凶斗蛙变成毒斗蛙，而且凶斗蛙的攻击倒计时只有2回合，分别是铁化4个方块和召唤3个毒斗蛙。由于我方已派出毒斗蛙，因此在凶斗蛙召唤的场合，其召唤的毒斗蛙常常会引起连锁消除；而当电绵羊MEGA进化后，其MEGA效果对清理场中的铁块也非常有效。在这种针对性的打法下，只要过关后的收服率超过40%。一般都会成功收服。

特别说下，对于凶斗蛙这种密集的铁化攻击，如多塔克的铁块消除技能并不如想象中好用，而派毒斗蛙和电龙的战术本身也只是过关和收服用，这关真正想达成S级评价，还是要花1500金币来买干扰防御封住其行动，并全员使用克制的高攻击力精灵出战。

147.光翼兽

对于仙系，我们除了MEGA钢嘴娃娃，现在已经可以派出三个70攻击力的克制精灵：尼多王、尼多后和多塔克。不过场地中有被冻住的飞翼兽和波克比以及光翼兽，初期比较杂，且回合数只有9，而光翼兽又会随机召唤家族的精灵乱入，所以还是派波克比和飞翼兽出战吧，有一个克制的和钢嘴娃娃做主力攻击也足够了，毕竟总回合少的精灵都不是很耐打。虽说很容易针对，但这关的飞翼兽和光翼兽比较容易混淆，观察的时候要注意。这关因为随机性大且方块多，不大容易达成高评价，但多打几次，即便是10%的收服率，也可以将光翼兽收服。

148.大力甲虫

又是虫系，九尾和极光龙又可以出场了，MEGA精灵的选择上，由于大力甲虫的铁块攻击快而猛烈，因此建议用MEGA鬼精灵。

大力甲虫开场即将场地内的三个方块给铁化，然后进入2回合的攻击倒计时。之后再次将版面内三个方块铁化，再过2个回合后便直接是上方两行全部铁化了。这一战最关键的是让鬼精灵尽早MEGA进化，用MEGA效果来批量破坏被大力甲虫制造的密集的铁块。

149.戟牙龙

牙龙家族的最终形态，对于龙系，我方MEGA精灵里的云翅龙和巨头冰怪都对其进行克制……事实上，这关选什么完全无意义，因为版面中只有戟牙龙、剑牙龙和牙龙宝宝，在冰块和铁块中，实现5

回合内战胜戟牙龙。这相当于一个步步为营的谜题，其中必须有一个铁块下面的交换到上面，避免一回合消除两列冰块的步骤，否则四回合内无步可走会被回归为初始。然后横向移动上方的方块来通过消除去掉冰块，在前四回合结束时令铁块上下的方块种类对上，如此在第五回合铁块坍塌时，才会出现非常高的连锁消除将戟牙龙一气打败。尽管这种惟一的消除方法在收服率的评价上能得到65%。不过这关的谜题毕竟只是一层窗户纸，解决一次就不怕第二次了，所以再挑战一次好了，不必花2500金币去升级超级球。

150.MEGA超梦Y

目前的最终BOSS就是MEGA超梦Y，既然是超能系，我方当然不缺强力克制的精灵，出战精灵的选择上更推荐MEGA鬼精灵，如果不用道具封锁其行动，MEGA耿鬼面对MEGA超梦Y密集且强力的铁块攻击实在是无能为力。

进入战斗后，会发现战斗里有光精灵，同样是必然出现加强难度的……MEGA超梦Y的攻击倒计时为2回合，会随机将两个方块进行铁化和屏障攻击，两次之后更会进行铁化+屏障的组合攻击。而且MEGA超梦Y的血非常厚。这一战最好在战前购买道具干扰防御，将其攻击封住十回合，等到我方MEGA进化后，对付它也就容易多了，即便如此还是要谨慎，否则也可能在其解除束缚后被其反压。



战斗结束后，MEGA超梦石Y入手，同时还得到一颗宝石。虽然流程部分结束了，但还有特别和EX关卡等着玩家挑战呢！

以上便是流程部分的挑战攻略，说是攻略其实更像是罗列，主要作用是给各位剧透战斗中的布局，从而让各位不会因为关卡精灵的表象而浪费有限的体力，并以尽少使用道具为目的给出挑战建议，但并非S级评价的打法，事实上，下面接着说的EX关卡的开启和S级评价数目相关，所以在挑战一番EX关卡后，难免还要回来重新达成S级。而如果以S级为目的的话，面对那些攻击密集但威胁不大的精灵，其实同样需要用上干扰防御的，否则很难在各种障碍中达成S级，而EX关卡的全部开启则需要以上的150关全部达成S级评价，所以部分高难度的关卡，该花金币还是花吧。

EX关卡

EX关卡相当于本作的挑战关卡，需要流程关卡达成一定数量的S级评价才会开启，总共有20关，最后的超梦需要流程关卡的150关全部达成S级评价才会开启，因此虽然表面上只是挑战20个EX关卡，但要



想把全部20个关卡解锁，还是需要在流程关卡忙活很久的。一般来说，流程全部挑战完成后会开启前17个EX关卡，当将这17个挑战完后，用新收服的强力精灵回到流程关卡去打S评价。具体的开启要求我们会在每一个EX关卡中提到。

EX关卡的特色除了难度高，还带有时间限制，所以挑战难度更加高。除非手脑眼反应协调极快的人，对一般玩家来说，打EX关卡，基本上也只能是眼睛看到手跟上，根本无暇思考是否能有连锁消除，而流程关卡那种细细观察再出手的玩法在限定时间内想完成是不可能过关的，因为思考一个步骤往往一半时间过去了。EX关卡的打法是：眼到手到，看得到当前的消除就行，而且手法一定要快——而且这部分和前作设定相同，即便在连锁消除时，玩家也可以移动方块来提升连锁。总之，这里的打法和流程关卡完全不同，因此也推荐EX关卡等完成了流程关卡后再一起挑战，一来不用来回切换打法习惯，二来也是打完主线流程后有更多强力精灵参战。

EX关卡的挑战难度大，时间又紧，且每关都有乱入精灵增加难度，所以这部分的关卡往往比较花钱，比如每战开始前花2000买下开场MEGA进化几乎是必备。以下便都是以购买开场MEGA进化来介绍，否则只说方法，而玩时手眼脑跟不上也没用。

EX1.灾兽

在流程关卡完成12个S评价后开启。

灾兽的挑战时限是1分钟，除了电脑推荐的队伍，MEGA精灵建议用云翅龙。捣乱的精灵为月精灵，作为第一场EX战，需要好好适应一下限时的打法。

EX2.电鬼

同样在流程关卡完成12个S评价后开启，也同样是时限1分钟，乱入精灵的是雷精灵。而我方参战精灵建议用MEGA鬼精灵，对于打破本关两边两列全部屏障的困局非常有效。

EX3.卢卡里奥

和灾兽、电鬼同时在流程关卡达成12个S评价后开启的三个关卡之一。时限2分钟，支援伊布为月精灵，时间看似比较宽裕，实则是卢卡里奥的血很厚，甚至还会攻击。这样的对手，MEGA精灵也只能选克制的呆河马了，不过呆河马需要版面中有多只才能体现出破坏的力量，因此当版面中有三四只呆河马时先不要急着消除。实在还是搞不定，再花9000金币买减少一种方块的道具把捣乱的月精灵封堵住，也就能过去了。

EX4.急冻鸟

流程关卡完成20个S评价后开启的关卡。又回归了1分钟的限时战斗，开局下方一排全是屏障，支援伊布又是冰精灵，而急冻鸟本身还会攻击，将整竖列的精灵冻住。出战队伍上，点随机按钮默认的克制精灵加上MEGA钢嘴娃娃即可，这一关不止是靠MEGA破坏版内碰运气了，对手疾眼快的要求也更高了。觉得过于吃力可以把干扰防御也一起买下来，过关后只要超过45%就有很大几率收服到。

EX5.雷电鸟

在流程关卡完成25个S评价后开启雷电鸟的EX任务，也是1分钟的限时战斗。除了上方两排黑雾笼罩，没什么其他的障碍，攻击方式也是将场地内一个方块变成雷电鸟，建议用云刺龙做MEGA精灵出战。因为现有的MEGA精灵并不克制雷电鸟，而MEGA云翅龙的MEGA效果又相对好把握。这一关的收服难度要比急冻鸟大一

些，不过实际收服成功率很高，笔者过关后11%的评价就一球收服了。

EX6.火焰鸟

流程关卡完成30个S评价后开启。同样限时1分钟，因为开局中间两列全都被冷冻，事实上火焰鸟的难度比雷电鸟还要高，而在快速的消除中，红色的火精灵非常醒目却对火焰鸟的伤害减半。因此这一关一定要克服火精灵的视觉吸引。如果实在觉得太难，就用9000的道具把火精灵直接从场地中剔除吧。

火焰鸟的收服难度相当高，实际收服成功率也不高，笔者曾遇到过捕捉率51%都挣脱了的情况……

EX7.妙蛙花

流程关卡完成35个S评价后开启。也是限时1分钟，支援精灵为叶精灵。MEGA精灵自然派克制的巨头冰怪，此外火焰鸟、急冻鸟这些新收服的强大精灵也都可以派上场了。

开场时，会发现场地被众多石块分割得很散，好在MEGA巨头冰怪的版面破坏极强。使用开场MEGA进化且手眼快的话，30秒解决战斗不成问题，而收服率过了50%的话，收服成功的几率也是相当高的。

EX8.水箭龟

当流程关卡完成40个S评价后，水箭龟的关卡也在EX中开启了。同样是限时1分钟，支援精灵为水精灵。对付水系我们已经有相当多的精灵可选了，除了MEGA电龙和刚收服的70攻击力的急冻鸟，能一定概率让对手睡眠的丛林蜥蜴以及让对手麻痹的雷丘，也都是不错的选择。

这关开局下方就有12个石块，又有大量水精灵捣乱，因此本关的难度比妙蛙花略高。而初次收服的话，收服率50%以下基本没可能成功。不过第二次挑战的话，30%以上即可收服。

EX9.喷火龙

在流程关卡达成了45个S评价后开启，高人气的老喷关卡便在EX关卡中开启了。目前还没有能克制喷火龙的MEGA精灵，所以就派电龙或云翅龙这些版面破坏大的出战吧！

这一关开场的左下右三个方向全部有石块，而乱入的火精灵依旧干扰很大。这一关很难在半分钟内完成，实在难以达成40%以上的收服率，过关后再花2500升级成超级球吧！





EX10.快龙

在流程关卡中收获了50个S级评价，这里就会解锁快龙。又有2分钟的战斗，不过这意味着快龙是个皮厚的精灵……对付快龙这种龙系精灵我们倒是不缺克制精灵，关键是其攻击很频繁，而且乱入的雷精灵同样醒目。追求一次收服成功的话，开场MEGA加上干扰防御就可以了，一般来说，在剩余30秒以前完成战斗，都有不

小的几率收服成功。

EX11.森林蜥蜴

流程关卡完成55个S评价后开启。战斗时限1分钟。作为三世代草系的最终形态，乱入者不用说又是叶精灵了，而MEGA精灵自然是克制草系的巨头冰怪。开场后中间两列是冰封的铁块，好在MEGA巨头冰怪的MEGA能力够强悍，不过不封住森林蜥蜴的攻击还是会很麻烦。如果多次因为剩余时间太少而收服不到，就加上干扰防御的道具、把战斗时间控制在半分钟内吧。即便如此，森林蜥蜴的实际收服成功率还是比较低。

EX12.火鸡斗士

完成60个流程关卡的S级评价后开启。时限只有30秒的战斗，场地中竖着两列铁块，横向还有黑云，战斗难度极高，MEGA精灵推荐云翅龙，即便用上开场MEGA和干扰防御的道具，最多也只能完成关卡，想收服基本不可能。除非手快眼快脑子快，要不就花9000买个消除场内方块的道具吧，把火精灵去掉后难度会降低不少。即便如此，消除中只要稍微思绪卡一下也会让时间非常紧张——也做好战斗收服时再花2500金币升级高级球的准备吧。

EX13.巨沼怪

在流程关卡中完成65个S评价后开启。终于又是1分钟时限的战斗了。而巨沼怪比火鸡斗士的简单之处不仅在于时间相对宽松，MEGA精灵里的MEGA电龙是对其造成克制的，而电龙的MEGA效果对于本关三个方向的屏障方块又有相当强的消除效果。所以只用开场MEGA和干扰防御甚至只有开场MEGA，就可以战胜巨沼怪，收服的话，一般要超过30%才能收服到。

EX14.炎帝

流程关卡完成70个S评价后，这里便出现了炎帝。炎帝的挑战时限很夸张，只有15秒，场地内不仅支离破碎，最后收服时就算你有多少金币，也只能用超级球捕捉一次。而这一关不管节奏多块，也记得把上方冰块给破坏掉，否则会阻挡方块下落。

一般来说，只有开场MEGA进化是很难保证在10秒内完成捕捉的，而炎帝的实际收服成功率又不算太低，基本上收服不到。多挑战试试吧。实在心疼钱也可以一次到位，用上9000的方块种类消除道具将火精灵去掉。这样集中精神快速消除应该就用不到10秒了。如果在20%或更高收服率过关时还逃脱的话，就升级超级球吧。

EX15.水君

流程关卡完成75个S评价后开启。又是15秒的战斗。对战水系当然是电系、草系出动，默认的当然会有森林蜥蜴，丛林蜥蜴因为身经百战往往也会被推荐——最好换成雷丘，因为森林蜥蜴和丛林蜥蜴在一个场地里容易看混，而15秒的总时间内任何一个误操作都对结果影响极大。

场地中间是冰块，虽然在MEGA电龙的攻击下基本可以无视，但毕竟时间极短，觉得收服吃力的话，依旧使用方块消除道具吧.

EX16.雷皇

雷皇的开启需要80个流程关卡的S评价。战斗也是限时15秒，无克制的情况下，我方MEGA依旧推荐云翅龙，而乱入者自然是雷精灵。说起来前面两位，都用了开场MEGA进化和方块消除，这城都三神君的最后一战更是没法逃避了，老老实实地用吧。不过雷皇的实际收服成功率似



乎比前面两位要高，20%的收服率竟然一球搞定……

EX17.炎钢兽

岩钢兽的开启条件是流程关卡中达成90个级评价，从岩钢兽开始，可能就需要刻意去流程关卡中积累S评价了。岩钢兽在游戏中的属性是火系，限定时间则是2分钟，其中三列被黑雾遮挡，攻击方式是石化。同样没什么好说的，用电脑配置的队伍，把该花的钱都花上，在开场MEGA进化时立刻寻找可以消减的方块，争取手到眼到——即便如此，最后也还是做好再花2500金币升级超级球的准备吧。

EX18.泽尼亚斯

生命之神也收入本作中，开启条件是100个流程关卡的S级评价。时限限制1分钟，虽然泽尼亚斯可以被我方的MEGA钢嘴娃娃克制，但场地被屏障分割成了四小块，此外还会铁化攻击，到了这里想必大家应该对EX关卡的挑战难度、自己的手眼反应和水平都该有认识了，开始前该不该花金币、该花多少，自己拿捏吧。

EX19.伊维塔尔

恶属性的破坏之神伊维塔尔，需要110个流程关卡的S级评价开启。在本作中是没有能克制它的MEGA精灵的，所以难度比泽尼亚斯又高出一些。开战后场地左下右三向都被黑雾遮盖，而其本身也会攻击，战斗难度还是相当大的。

EX20.超梦

流程关卡的最终BOSS是MEGA超梦Y，但胜出后获得的只是MEGA石，而超梦本体在这里呢。但是想开启这个关卡，则需要将流程中的150个关卡全部达成S级评价。

与超梦的战斗限时2分钟，攻击效果为屏障化，虽然现在我们差不多已经能派出伊维塔尔这样的强大精灵来战超梦了，但如果坚持不用道具的话，你会发现自己手忙脚乱到结束也勉强只能对其造成一半的伤害。不过如果把该花的钱都花了，倒是可以保证1分半完成。但是超梦的实际收服成功率也不高，在笔者升到超级球后收服率增加到80%时，它竟然再次逃脱，好在之前准备充足的金币……



活动关卡

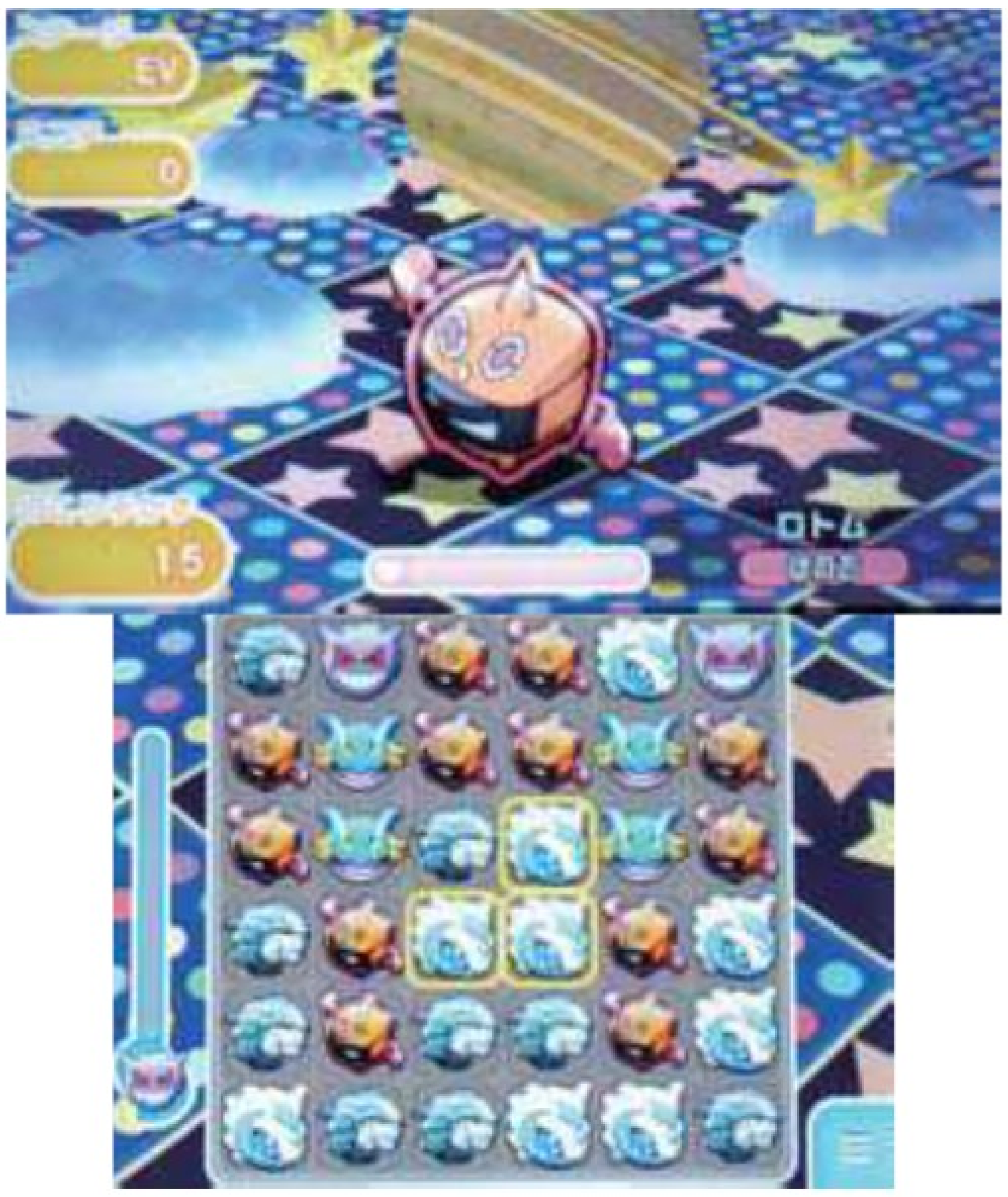
在主线关卡界面点右下的イベント就可进入活动关卡。这里除了每日配送精

灵，2月还曾经配信过梦幻，而3月9日～3月23日还配信了海皇牙，梦幻也再次一起配送。

电鬼

每日配送关卡第一弹的内容，每天都会配送的不同属性的电鬼，配信截止到3月21日。战斗总回合数15，除了版面中有该电鬼乱入外，没有其他任何攻击和干扰，属于初期难度，因此在游戏初期就可以来收服。攻击力50的电鬼虽然在全部登场精灵中一般，但在初期一众40攻击力的精灵中也很出类拔萃的。如果觉得第一次收服的逃脱率比较高，就多挑战一次吧。

电鬼的具体配信时间是在每天下午的15：00开始到次日的下午15：00，为方便叙述，我们以配送当日为准。



周一	冰箱电鬼
周二	烤箱电鬼
周三	洗衣机电鬼
周四	除草机电鬼
周五	风扇电鬼

喵喵的金币获取

从2月21日～3月16日配送的赚金币的关卡，周末开启，每日一次，10回合以尽多消除金币方块为目标，喵喵还会召唤入场新的金币供消除，10回合后战斗强制结束。不知道以后还会不会配信……

梦幻

2月曾经配送、3月再次配送的活动精灵，开场会进行攻击，攻击倒计时为3回合，效果是将场地中的两个方块石化，拖得回合数长的话还会有铁化攻击。总回合数有20，不过在初期时仅仅是战胜它就很辛苦，最好等收服些能克制的精灵后再回来收服。挑战后有1000金币做奖励。

海皇牙

《口袋抓取方块》于3月9日～3月25日期间配送的活动精灵海皇牙，攻击力70，特性为岩石消除：方块消除时必定会破坏场地里一个石块。与其战斗的总回合数30，攻击效果为屏障化，基础收服率5%。因为有活动时间限制，其本身又非常强悍，所以刚开坑的玩家还是抓紧攻略进程吧。以流程全部完成的精灵来挑战小有难度，但如果用EX收服的精灵去与其战斗就很轻松了，基本上不用任何道具，不过海皇牙的实际收服成功率比较低，所以要做好花2500升级超级球的心理准备。



资料篇

下面为大家带来的是本作中登场的精灵图鉴以及技能资料，希望能对大家有所帮助。

全技能列表

本作的技能都需要在方块消除时打动，大多是随机发动，技能效果则各有千秋，有些还效果相同，具体作用大家可以在游戏中感受。

技能	日文名	中文名	效果
4格之力	4つのちから	Power of 4	4个相连消除时的威力增加
5格之力	5つのちから	Power of 5	5个相连消除时，威力大幅增加
冒险	アップダウン	Risk Taker	威力随机提升
恶作剧	いたずら	Prank	有时会改变对手发动攻击的时间
替换	いれかえ	Swap	有时会让干扰方块变成该技能持有该技能的精灵
碎石	いわをけす	Rock Break	必然破坏一个石块
篝火	おくりび	Pyre	火系连携消除时的威力提升
干扰消除	オジャマけし	Stabilize	有时会消除1个干扰方块
干扰消除+	オジャマけし+	Stabilize+	有时会消除2个干扰方块
惊吓	おどろかす	Astonish	推迟对手的攻击
古怪	きまぐれ	Quirky	有时会随机消失1个相同的精灵
古怪+	きまぐれ+	Quirky+	有时会随机消失2个相同的精灵
投机者	きゅうしょをつく	Opportunist	有时会提升威力
驱雾	くもばらい	Cloud Clear	必然消除一个方块上的黑雾
冻结	こおらせる	Freeze	一定几率冻住对手
恫吓	こわがらせる	Spookify	令对手受到惊吓
最后之力	さいごのちから	Last-Ditch Effort	我方濒危时威力增加
寒气	さむけ	Chill	推迟对手的攻击
总攻击	そうこうげき	Pummel	格斗系连携消除时威力提升
暗之力	ダークパワー	Sinister Power	恶属性连携消除时威力提升
蛮力	ちからおし	Brute Force	在属性不利时增加威力
龙连击	ドラゴンコンボ	Dancing Dragons	龙系连锁消除时威力提升
龙爪	ドラゴンのつめ	Dragon Talon	有时会提升威力
催眠	ねむらせる	Sleep Charm	令对手三回合内陷入睡眠状态
不间断	ノンストップ	Damage Streak	连续发动时威力提升
钢铁之心	はがねのこころ	Rock Break	我方濒危时威力增加
振翅	はばたく	Flap	当对手是地系精灵时，可以偶尔令其攻击推迟
屏障消除	バリアけし	Barrier Bash	必然解除一个方块的屏障状态
力量耗尽	パワードレイン	Vitality Drain	威力根据对手HP量的变化而变化，对手体力越高威力越高
重攻击	パワーパンチ	Heavy Hitter	有时会提升威力
反击	はんげき	Counterattack	场内的干扰越多，威力越大
仙之力	フェアリーパワー	Pixie Power	仙系连锁消除时威力提高
弹射	ふりはらう	Eject	必然会消除一个对手召唤的同伴
方块重击	ブロックくずし	Block Bash	消除一个铁块
麻痹	まひさせる	Paralyze	令对手麻痹，无法行动
虫之预感	むしのしらせ	Swarm	我方濒危时威力增加
结伴	むれをなす	Crowd Control	持有该特性的精灵方块多时威力提升
MEGA提升	メガパワー	Mega Boost	同属性精灵的MEGA槽积累更快
烧伤	やけどさせる	Burn	使对手进入烧伤状态，三回合内所有火系攻击威力增加50%
地震	ゆさぶる	Quake	有时会威力提升并让对手麻痹
快速打击	れんげき	Hitting Streak	连续发动时威力提升
干扰延迟	わすれさせる	Mind Zap	推迟对手的攻击

精灵图鉴

不算11种MEGA进化形态和电鬼那样多形态状态的话，本作登场的精灵有160种。以后说不定还会以配信的方式增加新精灵。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
1	妙蛙种子	フシギダネ	Bulbasaur	草	40	4格之力	2
2	妙蛙草	フシギソウ	Ivysaur	草	50	力量耗尽	59
3	妙蛙花	フシギバナ	Venusaur	草	60	力量耗尽	EX7
4	小火龙	ヒトカゲ	Charmander	火	40	4格之力	4
5	火恐龙	リザ-ド	Charmeleon	火	50	烧伤	55
6	喷火龙	リザ-ドン	Charizard	火	60	烧伤	EX9
7	杰尼龟	ゼニガメ	Squirtle	水	40	4格之力	3
8	卡咪龟	カメ-ル	Wartortle	水	50	干扰消除	57
9	水箭龟	カメックス	Blastoise	水	60	干扰消除+	EX8
10	波波	ポッポ	Pidgey	飞	30	投机者	6
11	比比鸟	ピジョン	Pidgeotto	飞	50	振翅	44
12	比雕	ピジョット	Pidgeot	飞	60	振翅	137
13	超能猫	ニャスパ-	Espurr	超能	40	投机者	1
14	神秘猫（雄性）	ニャオニクス オスのすがた	Meowstic	超能	50	MEGA提升	67
14	神秘猫（雌性）	ニャオニクス メスのすがた	Meowstic	超能	50	MEGA提升	81
15	皮卡丘	ピチュ-	Pichu	电	30	投机者	8
16	皮卡丘	ピカチュウ	Pikachu	电	50	麻痹	23
17	雷丘	ライチュウ	Raichu	电	60	麻痹	103
18	波克比	トゲピ-	Togepi	仙	30	投机者	7
19	飞翼兽	トゲチック	Togetic	仙	50	仙之力	68
20	光翼兽	トゲキッス	Togekiss	仙	60	仙之力	147
21	啼哭树	ウソハチ	Bonsly	岩石	40	投机者	61
22	胡说树	ウソッキ-	Sudowoodo	岩石	60	投机者	93
23	伊布	イ-ブイ	Eevee	普通	40	MEGA提升	5
24	水精灵	シャワ-ズ	Vaporeon	水	50	MEGA提升	54
25	雷精灵	サンダ-ス	Jolteon	电	50	MEGA提升	112
26	火精灵	ブ-スタ-	Flareon	火	50	MEGA提升	123
27	光精灵	エ-フィ	Espeon	超能	50	MEGA提升	71
28	月精灵	ブラッキ-	Umbreon	恶	50	MEGA提升	70
29	叶精灵	リ-フィア	Leafeon	草	50	MEGA提升	142
30	冰精灵	グレイシア	Glaceon	冰	50	MEGA提升	114
31	仙精灵	ニンフィア	Sylveon	仙	50	MEGA提升	79
32	塔本奈	タブンネ	Audino	普通	50	投机者	9
33	灾兽	アブソル	Absol	恶	60	干扰延迟	EX1
34	骗骗猫	チョロネコ	Purrloin	恶	40	投机者	13
35	金钱猫	レパルダス	Liepard	恶	60	反击	87
36	电绵羊	メリ-プ	Mareep	电	40	投机者	12
37	电气羊	モココ	Flaaffy	电	50	投机者	53
38	电龙	デンリュウ	Ampharos	电	70	龙连击	130
39	电鬼（普通）	ロトム	Rotom	电	60	麻痹	EX2
39	电鬼（加热）	ロトム（ヒ-トロトム）	Rotom	火	50	MEGA提升	活动关卡周二
39	电鬼（清洗）	ロトム（ウォッシュロトム）	Rotom	水	50	MEGA提升	活动关卡周三
39	电鬼（冷冻）	ロトム（フロストロトム）	Rotom	冰	50	MEGA提升	活动关卡周一
39	电鬼（旋转）	ロトム（スピンロトム）	Rotom	飞	50	MEGA提升	活动关卡周五
39	电鬼（切割）	ロトム（カットロトム）	Rotom	草	50	MEGA提升	活动关卡周四
40	粉红蛋	ピンプク	Happiny	普通	30	投机者	11
41	吉利蛋	ラッキ-	Chansey	普通	60	MEGA提升	88
42	快乐蛋	ハピナス	Blissey	普通	70	5格之力	115
43	青绵鸟	チルット	Swablu	飞	50	投机者	34
44	云翅龙	チルタリス	Altaria	龙	60	弹射	118
45	短脚象	ゴマゾウ	Phanpy	地	50	投机者	15
46	轮皮象	ドンファン	Donphan	地	60	地震	101

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
47	大力甲虫	ヘラクロス	Heracross	虫	70	结伴	148
48	尼多兰	ニドラン♀	Nidoran♀	毒	40	投机者	16
49	尼多娜	ニドリーナ	Nidorina	毒	50	投机者	95
50	尼多后	ニドクイン	Nidoqueen	毒	70	4格之力	140
51	尼多郎	ニドラン♂	Nidoran♂	毒	40	投机者	17
52	你多利	ニドリーノ	Nidorino	毒	50	投机者	96
53	尼多王	ニドキング	Nidoking	毒	70	5格之力	141
54	咪咪兔	ミミロル	Buneary	普通	40	投机者	21
55	露帕兔	ミミロップ	Lopunny	普通	50	投机者	52
56	仙灵钥匙	クレッフィ	Klefki	钢	60	方块重击	18
57	袋龙	ガルーラ	Kangaskhan	普通	50	4格之力	19
58	利利鼠	ルリリ	Azurill	仙	30	投机者	32
59	玛利鼠	マリル	Marill	仙	40	投机者	40
60	玛利露利	マリルリ	Azumarill	仙	60	投机者	76
61	六尾	ロコン	Vulpix	火	40	投机者	42
62	九尾	キュウコン	Ninetales	火	70	方块重击	117
63	佐罗亚	ゾロア	Zorua	恶	50	暗之力	50
64	佐罗亚克	ゾロアーク	Zoroark	恶	70	暗之力	129
65	烛灯鬼	ヒトモシ	Litwick	鬼	40	惊吓	25
66	油灯鬼	ランプラー	Lampent	鬼	50	MEGA提升	122
67	吊灯鬼	シャンデラ	Chandelure	鬼	60	MEGA提升	134
68	铃铃铛	リーシャン	Chingling	超能	40	投机者	26
69	风铃	チリーン	Chimecho	超能	60	屏障消除	100
70	舔舔糖	ペロッパフ	Swirlix	仙	50	投机者	27
71	舔舔奶糕	ペロリーム	Slurpuff	仙	60	投机者	86
72	萤火虫	バルビート	Volbeat	虫	50	结伴	28
73	幻光虫	イルミーゼ	Illumise	虫	50	替换	29
74	鬼精灵	ヤミラミ	Sableye	恶	50	冒险	24
75	嘟嘟利	アメタマ	Surskit	虫	40	投机者	35
76	雨蛛	アメモース	Masquerain	虫	60	投机者	82
77	利欧鲁	リオル	Riolu	格斗	40	重攻击	33
78	卢卡里奥	ルカリオ	Lucario	格斗	70	总攻击	EX3
79	傲骨燕	スバメ	Taillow	飞	40	碎石	36
80	大王燕	オオスバメ	Swellow	飞	60	驱雾	73
81	呆呆兽	ヤドン	Slowpoke	超能	50	干扰消除	31
82	呆河马	ヤドラン	Slowbro	超能	60	屏障消除	69
83	呆呆王	ヤドキング	Slowking	超能	60	5格之力	132
84	喵喵	ニャース	Meowth	普通	40	MEGA提升	37
85	猫老大	ペルシアン	Persian	普通	60	蛮力	126
86	太阳珊瑚	サニーゴ	Corsola	水	50	弹射	39
87	毒斗蛙	グレッグル	Croagunk	毒	50	恶作剧	38
88	凶斗蛙	ドクロッグ	Toxicroak	毒	60	恶作剧	146
89	树蜥蜴	キモリ	Treecko	草	50	催眠	22
90	丛林蜥蜴	ジュプトル	Grovyle	草	60	催眠	72
91	森林蜥蜴	ジュカイン	Sceptile	草	70	力量耗尽	EX11
92	小火鸡	アチャモ	Torchic	火	50	篝火	14
93	斗力鸡	ワカシャモ	Combusken	火	60	篝火	66
94	火鸡斗士	バシャーモ	Blaziken	火	70	快速打击	EX12
95	水跃鱼	ミズゴロウ	Mudkip	水	50	干扰消除	41
96	沼跃鱼	ヌマクロー	Marshtomp	水	60	弹射	62
97	巨沼怪	ラグラージ	Swampert	水	70	快速打击	EX13
98	乘龙	ラプラス	Lapras	水	50	4格之力	43
99	奇拉米	チラーミィ	Minccino	普通	50	投机者	46
100	奇拉奇诺	チラチーノ	Cinccino	普通	60	投机者	113
101	香冰娃娃	バニプッチ	Vanillite	冰	40	投机者	47
102	甜筒娃娃	バニリッチ	Vanillish	冰	50	投机者	111
103	双子甜筒	バイバニラ	Vanilluxe	冰	60	冻结	119

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
104	音符鹦鹉	ペラップ	Chatot	飞	60	振翅	48
105	牙龙宝宝	キバゴ	Axew	龙	50	龙爪	49
106	剑牙龙	オノンド	Fraxure	龙	60	龙爪	102
107	戟牙龙	オノノクス	Haxorus	龙	70	龙爪	149
108	摔角鹰	ルチャブル	Hawlucha	格斗	50	碎石	58
109	叉尾鼬	ブイゼル	Buizel	水	50	屏障消除	56
110	浮船鼬	フローゼル	Floatzel	水	60	干扰消除	145
111	钢嘴娃娃	クチート	Mawile	钢	50	钢铁之心	51
112	鬼斯	ゴース	Gastly	鬼	50	恫吓	62
113	鬼斯通	ゴースト	Haunter	鬼	60	古怪	121
114	耿鬼	ゲンガー	Gengar	鬼	70	5格之力	125
115	卡拉卡拉	カラカラ	Cubone	地	50	碎石	74
116	嘎拉嘎拉	ガラガラ	Marowak	地	60	不间断	139
117	迷你龙	ミニリュウ	Dratini	龙	50	投机者	64
118	哈克龙	ハクリュー	Dragonair	龙	60	龙连击	109
119	快龙	カイリュー	Dragonite	龙	80	龙连击	EX10
120	冻土龙	アマルス	Amaura	岩石	50	冒险	65
121	极光龙	アマルルガ	Aurorus	岩石	70	不间断	116
122	功夫鼬	コジョフー	Mienfoo	格斗	50	快速打击	77
123	大师鼬	コジョンド	Mienshao	格斗	60	快速打击	110
124	雪侏儒	ユキワラシ	Snorunt	冰	40	冻结	78
125	巨头冰怪	オニゴーリ	Glalie	冰	60	寒气	108
126	雪女	ユキメノコ	Froslass	冰	60	MEGA提升	128
127	溶食兽	ゴクリン	Gulpin	毒	50	投机者	89
128	吞食兽	マルノーム	Swalot	毒	60	投机者	124
129	罐奶牛	ミルタンク	Miltank	普通	60	投机者	80
130	天线鼠	デデンネ	Dedenne	电	60	MEGA提升	85
131	小叶棉	モンメン	Cottonee	草	40	替换	83
132	妖精棉	エルフーン	Whimsicott	草	60	替换	138
133	金香娃娃	チュリネ	Petilil	草	40	替换	84
134	金香仙子	ドレディア	Lilligant	草	60	催眠	127
135	多米拉	ドーミラー	Bronzor	钢	50	方块重击	91
136	多塔克	ドータクン	Bronzong	钢	70	方块重击	133
137	电飞鼠	エモンガ	Emolga	电	60	冒险	92
138	飞天螳螂	ストライク	Scyther	虫	70	虫之预感	94
139	铁甲螳螂	ハッサム	Scizor	虫	70	虫之预感	143
140	仙钻石	メレシー	Carbink	岩石	60	不间断	97
141	纳伽奇	ナゲキ	Throh	格斗	60	5格之力	98
142	达伽奇	ダゲキ	Sawk	格斗	60	4格之力	99
143	盔甲鸟	エアームド	Skarmory	钢	60	钢铁之心	144
144	圣诞企鹅	デリバード	Delibird	冰	50	寒气	106
145	电鲶鱼	マッギョ	Stunfisk	地	60	不间断	136
146	梦妖	ムウマ	Misdreavus	鬼	60	惊吓	107
147	巫妖	ムウマージ	Mismagius	鬼	60	惊吓	131
148	化石翼龙	プテラ	Aerodactyl	岩石	60	驱雾	104
149	急冻鸟	フリーザー	Articuno	冰	70	4格之力	EX4
150	闪电鸟	サンダー	Zapdos	电	70	4格之力	EX5
151	火焰鸟	ファイヤー	Moltres	火	70	4格之力	EX6
152	雷皇	ライコウ	Raikou	电	70	5格之力	EX16
153	炎帝	エンテイ	Entei	火	70	5格之力	EX14
154	水君	スイクン	Suicune	水	70	5格之力	EX15
155	岩钢兽	ヒードラン	Heatran	火	80	最后之力	EX17
156	泽尼亚斯	ゼルネアス	Xerneas	仙	80	古怪+	EX18
157	伊维塔尔	イベルタル	Yveltal	恶	80	5格之力	EX19
158	超梦	ミュウツー	Mewtwo	超能	80	替换	EX20
159	梦幻	ミュウ	Mew	超能	50	5格之力	活动关卡
160	海皇牙	カイオーガ	Kyogre	水	70	碎石	活动关卡

《ORAS》战术系统探究——攻击型精灵（下）

在上辑《口袋玩家》中，我们一起盘点了普通、格斗、飞行、毒、地面和岩这6个属性精灵的攻击能力，此次我们将剩余的12个属性一网打尽，把这份“攻击型精灵大盘点”进行补完。本文的重心其实在于表格中的各项数据，希望读者朋友能通过这篇文章，去了解一些攻击型精灵的杀伤能力、打击面以及速攻能力等等。需要说明的是，表格中出现的精灵并非是根据其综合实力进行的强弱排名，只是按照主攻火力的数值高低来排序，也就是说，主攻火力高的精灵未必一定强，主攻火力低的精灵也不见得不好用。另外，本文默认的讨论前提为100级单打，涉及到双打和三打或其他等级时，会专门进行说明。

文/koflover　编/昴星团

虫系

在属性相克方面，虫系攻击的表现可以说是极其不给力，如果要选出一个最差攻击属性的话，虫系恐怕是没跑了。虫系攻击的不利属性多达7个，与其不利属性同样多的就只有草系了，而它能克制的属性也只有3个而已，也就是说虫系攻击在大多数场合下都是“被对手抵抗”的状态。虽然草系攻击也只克制3个属性，但它却是打击水系精灵的重要手段，尤其是那些“水+地”属性，或是有蓄电、避雷针特性所保护的精灵，就必须用草系攻击来打才行。而虫系攻击所克制的属性就完全没有任何存在感了，草、超、恶这3个属性的克制手法多的是，并没有非得用虫系攻击的必要。

虽然虫系在属性相克方面的表现实在太弱势，但蜻蜓点水这个技能却成为了救世主。这招虽然威力不高，但“攻击+换人”的效果十分好用，将游击战和联防这两大思路完美地结合在了一起。无论使用蜻蜓点水的是不是虫系精灵，都能从这个技能中获得不错的收益。相对的，被蜻蜓点水所克制的草、超、恶这3个属性会稍稍受到一些打压，以及抵抗虫系攻击的那7个属性也会间接得到提升。当然，这一切的前提是建立在使用蜻蜓点水的前提下，如果虫系攻击用的是飞弹针、百万角突、虫鸣或十字钳，那就是另外一番景象了……

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
214	大力甲虫	虫+格斗	百万角突	94230（命中不稳定，根性+火焰之玉）	肉搏	94230（根性+火焰之玉）	优	剑舞等	85
214	MEGA大力甲虫	虫+格斗	飞弹针	87937（技能连锁）	肉搏	84420	优	剑舞等	75（无道具加成）
589	铁骑虫	虫+钢	百万角突	66420（命中不稳定）	铁头	44280	中	道具、剑舞等	20（无道具加成）
015	MEGA大针蜂	虫+毒	蜻蜓点水	55860（适应力）	毒突	63840（适应力）	中	剑舞	145（无道具加成）
127	MEGA大钳甲虫	虫+飞行	十字钳	49080	报恩	81350（天空皮肤）	优	剑舞等	105（无道具加成）
212	MEGA铁甲螳螂	虫+钢	蜻蜓点水	41895	子弹拳	35910（技师）	良	剑舞	75（无道具加成）
212	铁甲螳螂	虫+钢	蜻蜓点水	37695	子弹拳	32310（技师）	良	道具、剑舞	65

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
649	盖努塞克特	虫+钢	蜻蜓点水	35595	铁头	40680	中	道具、下载、磨爪	99

虫系的物攻能力可以说基本都是靠蜻蜓点水这个神技来支撑起来的，至于百万角突、飞弹针、十字钳这些技能的威力虽然都更高，但综合性能还是比蜻蜓点水差了不少。大家可以回想一下那些物攻高而且又会蜻蜓点水的精灵，基本上都会把蜻蜓点水作为自己的核心技能，可见这招已经强到有些泛滥的程度。

但让人有点可惜的是，高物攻的虫系精灵虽多，但能学会蜻蜓点水的还是很有限。盖努塞克特所使出的蜻蜓点水也许是最厉害的，因为这招不但有机会享受到下载特性的加成，且换人效果还能把专爱头巾/专爱围巾和下载特性的作用发挥到淋漓尽致。相比之下，MEGA大针蜂虽然有超强的物攻和速度外加适应力特性，但不能携带专爱头巾或专爱围巾，且整体能力也比不上贵为幻神兽的盖努塞克特。盖努塞克特和大针蜂的蜻蜓点水追求的是先手游击，而MEGA铁甲螳螂和铁甲螳螂则往往会倾向于后发制人的思路，这是因为它们已经有子弹拳来保证先手能力，一般不会再注重分配速度努力值，所以利用后手蜻蜓点水来为队友创造安全上场的机会，会是个比较明智的选择。

MEGA大力甲虫虽然是物攻种族值最高的虫系精灵，但单纯论伤害输出能力的话，还是比不了多一个道具的大力甲虫。MEGA大力甲虫能很好地利用岩石爆破等技能来扩大打击面，而大力甲虫则能利用道具来打出更多的战术变化并有效发挥出根性或自信过剩的效果，两者确实在伯仲之间。MEGA大钳甲虫虽然是不错的飞行系物攻好手，但在虫系攻击方面其实并没有太大建树，因为它的十字钳所造成的伤害只是和肉搏持平，但打击面可要比肉搏差不少，甚至很多玩家会出于节省技能栏位的考虑而放弃这个技能。



铁骑虫虽然有高达135的物攻种族值，双本系技能的威力也说得过去，但它的攻击技能较为贫乏，进攻手段单一，并不能算是个十分出色的物攻手。如果它能学会蜻蜓点水或螺旋球的话，那实力就会突飞猛进了。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
637	烈火蛾	虫+火	虫鸣	49815	炎之舞	44280	中	道具、蝶舞、炎之舞、虫之预感	100
649	盖努塞克特	虫+钢	虫鸣	45765	光栅加农炮	40680	优	道具、下载	99
469	巨翅蜻蜓	虫+飞	虫鸣	44685	气刃斩	37237	优（有色眼镜）	道具	95（加速）
267	狩猎凤蝶	虫+飞	虫鸣	40365	真空斩	26910	中	道具、蝶舞、虫之预感/斗争心	65
617	疾风虫	虫	虫鸣	40365	能量球	26910	中	道具	145

与物攻不同的是，虫系特攻手基本都能学会虫系最强特攻技能——虫鸣。不过虫鸣的威力并不算出类拔萃，且打击面又是倒数第一，再加上虫系特攻手的特攻种族值也不算十分出色，所以大家目前还是不要对虫系的特攻能力抱有过多期待了。

当然，很多虫系特攻手并不靠虫鸣吃饭，而是利用另一本系技能打出一片天，比如烈火蛾、电狼蛛、绚丽蝶等等，但这和“虫系特攻能力”的主题并没有直接关系，这里就不再赘述了。盖努塞克特则是个比较特殊的例子，因为它必带蜻蜓点水的关系，所以属性相同的虫鸣虽然是它威力最大的特攻技能，却并不是必需品。即便盖努塞克特有希望靠下载特性来提升特攻，那它可能也会考虑用光栅加农炮、十万伏特、冷冻光线、火焰放射这些威力和打击面兼具的技能，而不是去选虫鸣。



巨翅蜻蜓是另一个特殊例子。虽然虫鸣会被7个属性所抵抗，但有色眼镜特性却为其解决了这个打击面的顽疾，使其成为一个稳定可靠的特攻技能。这样一来，巨翅蜻蜓的虫鸣只有少数精灵才能够靠属性相克来抵挡住，让巨翅蜻蜓带上专爱围巾或专爱眼镜来游击，或许会是个好主意。不在上表中的末入蛾、巴大蝴、翼路飞蛾等精灵同样也有有色眼镜特性，但它们的能力并不太适合进行“专爱游击战术”，想办法靠蝶舞或一些干扰技能来另辟蹊径吧。

鬼系

对于鬼系攻击而言，在第六世代虽然只有一条“钢系精灵不再抵抗鬼系攻击”的小小改动，但这已经足够了。鬼系攻击如今能够对16个属性造成有效打击，只被普通系和恶系所抵抗，这也就是说，鬼系攻击只要再搭配一个其他属性的攻击技能，就很容易对全部18个属性都至少造成1倍伤害（只要不搭配超能系或恶系即可）。在打击面这一点，鬼系攻击的表现可以说是相当优异。当然，对18个属性都造成1倍伤害，并不意味着对所有精灵都能造成有效杀伤，这点相信不用去多做解释了。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
487	基拉帝纳（原始形态）	鬼+龙	潜影	73224（第一回合躲避，第二回合攻击，白金玉）	龙爪	48816（白金玉）	优	磨爪	90（无道具加成）
354	MEGA诅咒娃娃	鬼	鬼隐	57915（第一回合躲避，第二回合攻击）	尘埃喷射	51480（命中差）	中	无	75（恶作剧之心、无道具加成）
354	诅咒娃娃	鬼	鬼隐	44415（第一回合躲避，第二回合攻击）	尘埃喷射	39480	中	道具	65

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
709	亡灵古树	鬼+草	鬼隐	43065（第一回合躲避，第二回合攻击）	木锤	57420	优	道具、生长、磨爪	56
623	鬼重甲	地面+鬼	暗影拳	37476（铁拳）	地震	52050	优	道具	55
681	剑盾魂	钢+鬼	影袭	23940	螺旋球	89775（最大威力）	良	道具、剑舞、破壳等	60

鬼系攻击虽然打击面比较出众，但在物攻方面的表现只能算是一般般，这是因为鬼系并没有什么能拿得出手的物攻技能。无论是威力90的鬼隐，还是威力120的潜影，都绝对不是什么可靠的攻击手段，毕竟对方手头上如果还有普通系或恶系精灵，换上一只高物耐的精灵，甚至是使用替身，那么我方这次攻击就不会打出令人满意的结果。不过，鬼影和潜影能像佯攻那样化解掉对方的保护和见切，在双打和三打中偶尔会派上点用场。鬼系物攻手还可以退而求其次去选择暗影爪、暗影拳或影袭，但这几招的威力都相当一般，同样无法打出令玩家期待的伤害。暗影爪虽然有易会心的特效，可并没有哪一只鬼系精灵具有强运特性，如果单为这招去带上蓄气或聚焦镜的话稍微有点不值得，因为剑舞或生命玉是显而易见的更好选择。



原始形态的基拉帝纳虽然能学会暗影爪，但相比起潜影来说，还是潜影的威力更有诱惑力一些。它可以先用龙爪或其他招式攻击，等对方的普通系和恶系精灵伤亡殆尽的时候，再设法把潜影的效果发挥出来。而MEGA诅咒娃娃、诅咒娃娃、亡灵古树和鬼重甲倒真不一定得去专注于鬼隐，前三只精灵都追求威力低但效果稳定的暗影爪；而鬼重甲如果用铁拳特性，暗影拳的实际威力可达72，而且还有必中效果。

至于剑盾魂，虽然能学会暗影爪，但影袭可能是更理想的选择。毕竟暗影爪只是一个单纯的伤害技能，其作用可以被地震、十字切、石刃等高威力的物攻技能所代替，但能够先发制人的影袭就不可被取代了。因为剑盾魂在攻击后会变成脆弱的剑形态，所以它在使用影袭时就务必确保能一击制敌，如果留给对方还手机会的话，情况就会相当糟糕。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
094	MEGA耿鬼	鬼+毒	影子球	52680	淤泥波动	62557	优	无	130（无道具加成）
487	基拉帝纳（原始形态）	鬼+龙	影子球	48816（白金玉）	流星群	79326（白金玉，使用后降特攻）	优	冥想	90（无道具加成）
681	剑盾魂	钢+鬼	影子球	47880	光栅加农炮	47880	优	道具、破壳	60
720	束缚形态胡巴	超能+鬼	影子球	47880	精神干扰	53865	良	道具、冥想、阴谋	70
609	吊灯鬼	鬼+火	影子球	46680	火焰放射	52515	良	道具、冥想	80
094	耿鬼	鬼+毒	影子球	43080	淤泥波动	51157	优	道具	110

与物攻技能相比，鬼系特攻技能的表现要稍好一些。影子球的威力比暗影爪高出14%，20%降特防的特效要比暗影爪的易会心特效更值得期待，且所有鬼系精灵都能学会这一招；厄运在发动特效后可以达到100威力，只要搭配电磁波、鬼火这类施加异常状态的技能，都可以作为主攻技能来用，只是不如影子球用起来那么方便罢了。

MEGA耿鬼毫无疑问是最佳的鬼系特攻手，虽然它的伤害能力比不上带了生命玉的耿鬼，速度也不如带了专爱围巾的耿鬼快，但它能把伤害和速度融为一体，这已经相当了不起了。再加上MEGA耿鬼还有个无比霸道的踩影特性，一旦有哪只残血精灵被它盯上，而且速度又不够快的话，很可能就直接送命了。当然，在双打和三打中，MEGA耿鬼一定是对方优先合击的活靶子，它即便有一身好武艺，生存环境确实是个重大问题。

原始形态的基拉帝纳虽然有着令人羡慕的“鬼+龙”双本系攻击，并且特性也比变化形态的基拉帝纳更好用一些，只不过道具必须锁定白金玉，多少有点小遗憾。毕竟现在各个MEGA进化精灵也只是以锁定道具为代价，获得了各种全方位的提升，而原始形态的基拉帝纳所获得的收益是远不如MEGA进化的。

剑盾魂虽然能学会剑舞和一些高威力的物攻技能（如地震、螺旋球等等），并且还有影袭这个先手攻击的好处，但玩家如果需要一个鬼系攻击手，那特攻型剑盾魂还是更理想的选择，毕竟影子球所造成的伤害确实要比暗影爪和影袭高出不少。再说剑盾魂也能学到一些不错的特攻技能，比如光栅加农炮、大地力量、冲浪/沸水、冷冻光线、草绳等等，虽不比物攻技能的花样多，但也绝对够用了。

吊灯鬼和耿鬼则是在第五世代就已经大活跃的鬼系特攻手。吊灯鬼的踩影特性虽然只是官方给玩家开的一个玩笑，但即便玩家把这个特性忘掉，吊灯鬼依然是个优秀的鬼系特攻手，“鬼+火”的双本系技能所组成的打击面，会让很多特攻手都羡慕不已。不过吊灯鬼的特攻技能总体来说还是比较少，比如它在面对“恶+火”的地狱猎犬时可能就没有太多好办法。耿鬼虽然没有那么暴力的伤害输出能力，但胜在学招丰富，再加上道具的选择面也特别大，能够打出很多令对手意想不到的战术，因为本文只是攻击能力盘点，有关耿鬼的细节分析这里就不再多说了。

最后是束缚形态胡巴，这只精灵虽然还未正式解禁，但它的能力设定对很多玩家来说已经不是什么秘密，这里顺便也提两句。束缚形态胡巴拥有高达150的特攻种族值，但“超+鬼”的双本系攻击同时都被恶系精灵所抵抗，而它剩下的特攻技能也只有虫、恶、电、草、斗这几个属性而已。



钢系

钢系曾是一个重守不重攻的属性，在防御方面无可挑剔，而攻击方面只是马马虎虎而已，毕竟那时候还没有仙系精灵，钢系攻击只能克制2个属性，但却被4个属性抵抗。不过随着大批钢系攻击手的强势崛起，再加上钢系攻击又在第六世代承担起了克制仙系精灵的重任，大家再也不能低估钢系的攻击能力了。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
681	剑盾魂	钢+鬼	螺旋球	89775（最大威力）	影袭	23940	良	道具、剑舞、破壳、巨大化	60
376	重钢蟹	钢+超能	螺旋球	83025（最大威力）	思念头槌	44280	良	道具、磨爪、彗星拳	70
208	MEGA大钢蛇	钢+地面	螺旋球	78525（最大威力）	地震	52350	良	诅咒	30（无道具加成）
303	MEGA钢嘴娃娃	钢+仙	铁头	74160（大力士）	嬉戏	83430（大力士）	良	剑舞	50（无道具加成）
376	MEGA重钢蟹	钢+超能	彗星拳	68269（硬爪）	思念头槌	60684（硬爪）	良	磨爪、彗星拳	110
306	MEGA哥特拉王	钢	重装炸弹	68220（最大威力）	地震	37900	优	磨爪、诅咒	50（无道具加成）
598	铁盘坚果	草+钢	螺旋球	64575（最大威力）	猛力鞭挞	51660（命中不稳定）	中	道具、诅咒、剑舞	20
437	多塔克	钢+超能	螺旋球	62325（最大威力）	思念头槌	33240	良	道具、诅咒	33
208	大钢蛇	钢+地面	螺旋球	60525（最大威力）	地震	40350	良	道具、诅咒	30
530	钢钻鼹鼠	地面+钢	铁头	44280	地震	55350	良	道具、沙之力量、剑舞等	88（挖沙）
589	铁骑虫	虫+钢	铁头	44280	百万角突	66420	中	道具、剑舞	20
625	手刀超人	恶+钢	铁头	41880	突袭	41880	良	道具、剑舞	70
649	盖努塞克特	虫+钢	铁头	40680	蜻蜓点水	35595	中	道具、下载、磨爪	99
212	MEGA铁甲螳螂	虫+钢	子弹拳	35910（技师）	蜻蜓点水	41895	良	剑舞	75（无道具加成）
212	铁甲螳螂	虫+钢	子弹拳	32310（技师）	蜻蜓点水	37695	良	道具、剑舞	65
448	MEGA卢卡里奥	格斗+钢	子弹拳	31120（适应力）	肉搏	93360（适应力）	优	剑舞等	112（无道具加成）

在物攻方面，钢系可谓是人才济济，这一方面因为钢系精灵的物攻种族值确实非常出色，另一方面与钢系物攻技能本身也存在着很大的联系。由上表中我们可以看出，钢系物攻手根据其主攻技能，可以分为螺旋球、子弹拳和铁头这三大“派系”。

首先是MEGA大钢蛇为代表的“螺旋球党”。最大威力高达150的螺旋球确实具有开金断玉般的恐怖威力，但这要求使用者的速度必须小于等于目标速度的1/6，要达到这个条件并非易事。就拿MEGA大钢蛇为例，它在50级时的最低速度为31（0努力0个体且性格减



速度），在面对速度种族值超过118的极速精灵时才能发挥出螺旋球的最大威力；在100级时的最低速度为58，要求对方精灵的速度种族值要超过109且必须是极速。

也就是说，大部分情况下螺旋球并不那么容易打出最大威力，但使用者如果能借助诅咒、黑铁球等手段来降低自己的速度，就更容易把螺旋球的威力发挥出来。

在上表中，MEGA大钢蛇、大钢蛇、铁盘坚果和多塔克都可以使用诅咒，只要它们有机会诅咒，那就很容易让螺旋球发挥出最大威力，同时自己还获得了相当可观的物攻和物防提升；重钢蟹和多塔克因为能学会戏法，所以更有理由去携带黑铁球，黑铁球不但能轻松将使旋球获得最大威力，同时还能配合戏法去坑害对方的高速或浮在空中的精灵，可谓“一球二鸟”。至于剑盾魂，既不能靠诅咒来降速度，也不大适合携带黑铁球（尽管它还能学会投掷），不过螺旋球依然是个不错的选择，至少比铁头要实惠一些。因为50级剑盾魂的最低速度为58，只要目标的速度超过186（速度种族值超过117的极速精灵），那么螺旋球的威力就能超过铁头。

接下来再说说“子弹拳党”，它们分别是MEGA铁甲螳螂、铁甲螳螂、MEGA卢卡里奥和MEGA重钢蟹。得益于技师、适应力或硬爪特性的加成，威力40的子弹拳实际还是能够打出相当不错的伤害，尤其在面对那些耐久低下的速攻手时还是非常好用的。这几只精灵的子弹拳威力也在伯仲之间，MEGA重钢蟹的子弹拳火力没有在上表中列出，实际数值为30342，也是非常不错的。

最后是“铁头党”，这个范围就很广泛了，因为除了极个别情况以外，所有钢系精灵都能学会铁头。铁头虽然只有80点威力，但30%几率的害怕效果还是挺厉害的，高速精灵可以用来赌运气，低速精灵可以配合电磁波来玩封锁，而吉拉齐因为有天之恩惠特性，铁头的威胁要大得多。即便玩家不奢望害怕效果，铁头也是个稳定的攻击手段。另外，MEGA重钢蟹和MEGA哥特拉王各自有可以替代铁头的攻击技能，尤其是MEGA哥特拉王的重装炸弹，配合自身的高体重还是蛮有威胁的，不过这些技能的用法和铁头基本一样，也就不需要再多说了。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
385	吉拉齐	钢+超能	破灭之愿	62790（两回合后生效）	精神干扰	40365	良	道具、冥想	100
448	MEGA卢卡里奥	格斗+钢	光栅加农炮	62240（适应力）	波导弹	62240（适应力）	良	阴谋等	112（无道具加成）
681	剑盾魂	钢+鬼	光栅加农炮	47880	影子球	47880	优	道具、破壳	60
483	迪亚路卡	钢+龙	光栅加农炮	47880	流星群	77805（使用后降特攻）	优	道具	90
485	炎钢兽	火+钢	光栅加农炮	44280	火焰放射	48465	良	道具	77
462	UFO磁怪	电+钢	光栅加农炮	44280	十万伏特	48465	中	道具、分析	60
649	盖努塞克特	虫+钢	光栅加农炮	40680	虫鸣	45765	优	道具、下载	99

钢系特攻技能相比之下就没有那么丰富，除了吉拉齐的专属技能破灭之愿之外，其他的钢系特攻手也只剩下光栅加农炮可用，不过即便只有这一招，也完全足够用了。

吉拉齐的破灭之愿虽然有强大的威力，但和预知未来一样，并不太适合作为主攻技能。毕竟这个延迟两回合生效的攻击技能，既不能立刻打倒面前的目标，也无法确定会打在什么精灵身上。不过，破



灭之愿毕竟能配合其他攻击技能，在一回合内打出两个攻击技能的伤害，玩家若是能把握好这时间差，还是可以打出令人出其不意的效果。

MEGA卢卡里奥因为有适应力特性，所以光栅加农炮打出的伤害相当惊人，即便是靠下载特性提升了特攻的盖努塞克特，如果不借助道具提升伤害的话，光栅加农炮的伤害依然略逊一筹。其他几只精灵在钢系特攻方面的表现几乎大同小异，这里就不再一一介绍了，等到盘点其他属性时再作分析。

火系

单看属性相克关系的话，克制4个属性并被4个属性所抵抗的火系攻击，可能并没有什么特别之处。但在实战中，火系技能有着相当高的出现率，大多数能学会火焰拳/火焰放射的攻击手，都常常会把这招放在自己的常用技能行列，这是什么原因呢？

这是因为钢系精灵在目前对战环境中的表现实在太过于强横，而火系攻击正是钢系精灵的最大克星，所以才能借助钢系精灵的流行而大行其道。虽然格斗系和地系攻击也同样能克制钢系，但却有很多热门钢系精灵并不惧怕这两个属性的攻击，这时候就必须仰仗火系攻击才行。另外，像铁盘坚果、铁甲螳螂、盖努塞克特以及核果怪这些钢系精灵都有4倍的火系弱点，火系攻击的重要性就更是显露无遗了。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
555	达摩狒狒	火	烈焰驱动	115291（全力攻击+生命玉）	蛮力	45480（使用后降物攻）	优	巨大化等	95（无道具加成）
136	火精灵	火	烈焰驱动	96930（根性+剧毒之玉）	蛮力	64620（根性+剧毒之玉，使用后降物攻）	中	奋起	65（无道具加成）
006	MEGA喷火龙X	火+龙	烈焰驱动	86346（硬爪）	龙爪	57564（硬爪）	优	龙舞、剑舞、腹太鼓	100（无道具加成）
006	MEGA喷火龙Y	火+飞	烈焰驱动	82890（晴天）	地震	30700	优	龙舞、剑舞、腹太鼓	100（无道具加成）
494	比克提尼	超能+火	胜利之源	80730	雷击	38870（特性补命中）	优	奋起	100
383	原始古拉顿	地面+火	火焰拳	77456（晴天）	断崖之剑	82620（命中不稳定）	良	剑舞等	90（无道具加成）
257	MEGA火鸡斗士	火+格斗	烈焰驱动	75420	飞膝踢	81705	优	剑舞等	100（加速、无道具加成）
500	炎武猪	火+格斗	烈焰驱动	74520（舍身）	蛮力	62100（使用后降物攻）	优	道具、巨大化等	65

由于大部分火系物攻手都能学会威力强大的烈焰驱动，所以这些精灵的主攻火力数字都非常好看。虽然烈焰驱动的反弹伤害效果是一个不容忽视的副作用，但只要能把对手打倒，自己多受一些伤害也没什么问题，大不了就是付出一些续航能力作为代价罢了。当然，如果对方是快乐蛋这样的“血牛”，在使用烈焰驱动时还是要小心一些，毕竟快乐蛋如果加了足够的物理耐久，挨了一发烈焰驱动后还能靠生蛋把血补回来，而我方的火系物攻手受到这样的反弹伤害，可就有点吃不消了。

达摩狒狒凭借着全力攻击和生命玉的双重加成，使烈焰驱动的伤害数字突破了11万，这是什么概念呢？强如极限物理耐久的克蕾塞莉亚，在带有剩饭回血的情况下，还是有可能被达摩狒狒的两发烈焰驱动直接打死。不过在实战中，达摩狒狒并不会太执着于用生命玉使自己的伤害能力锦上添花，而是选择专爱围巾来争取先手权。

火精灵在第六世代中终于学会了梦寐以求的烈焰驱动，终于能把130的物攻种族值发挥出来，而且它还能靠根性特性去进一步提升物攻能力。但话说回来，依靠剧毒之玉来触发根性特性可能不是什么明智的选择，甚至在很多场合下还不如直接带生命玉来得合算。



两只MEGA喷火龙的烈焰驱动都能造成很高的伤害，MEGA喷火龙X有硬爪特性，而MEGA喷火龙Y则自带晴天加成。天生为物攻而生的MEGA喷火龙X相信就不用再过多介绍了，而MEGA喷火龙Y的物攻表现仅限于烈焰驱动这样的火系攻击技能，与其专注于打物攻，倒不如设法把烈焰驱动和它本身的特攻打法结合起来，比如用过燃烧殆尽后无力继续特攻，但依然可以用烈焰驱动继续打出伤害。

MEGA火鸡斗士、炎武猪和原始古拉顿都有一手不错的双本系物攻技能。原始古拉顿虽然只能用可怜兮兮的火焰拳，但毕竟它自身的高物攻和晴天加成摆在那里，这伤害还是不能小觑；MEGA火鸡斗士在上辑《口袋玩家》中就已经谈到过，它的物攻能力一方面建立在强大的双本系技能上，另一方面与加速特性也有很大关系，把它评为火系最强的物攻手也绝不过分；而炎武猪就略显悲催，虽然有舍身特性来加强烈焰驱动的威力，但少了一个飞膝踢还是挺遗憾的，期待着未来有MEGA进化形态去拯救它吧。

比克提尼则是个比较特殊的例子，它的实力主要靠那些特殊的配信技能来体现，如果玩家没有办法获得官方配信的比克提尼，那这只精灵也就没什么可用的了。胜利之源的威力高达180，算上本系加成后的威力更胜大爆炸，很多情况下比克提尼只需要带上专爱围巾，上场后只用这一招就行了；而雷击则是最强的电系物攻技能，即便不能享受到本系加成，其威力依然超过了思念头槌。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
229	MEGA地狱猎犬	恶+火	火焰放射	115121（晴天加成并发动太阳力量特性）	恶之波动	68220（在晴天发动太阳力量特性）	良	阴谋	115（无道具加成）
006	MEGA喷火龙Y	火+飞	火焰放射	84442（晴天）	太阳光线	50040（晴天无需蓄力）	良	无	100（无道具加成）
383	原始古拉顿	地面+火	火焰放射	80797（晴天）	大地力量	53865	优	无	90（无道具加成）
643	莱希拉姆	龙+火	苍炎	77805（命中不稳定）	流星群	77805（使用后降特攻）	优	道具	90
157	爆风鼠	火	喷火	71325（最大威力）	气合弹	38040（命中差）	中	道具	100
323	MEGA火山骆驼	火+地面	火焰放射	68269（全力攻击）	大地力量	68269（全力攻击）	良	生长	20（无道具加成）
494	比克提尼	超+火	苍炎	58305（特性补命中）	精神干扰	40365	优	道具、奋起	100
609	吊灯鬼	鬼+火	火焰放射	52515	影子球	46680	良	道具、冥想	80
637	烈火蛾	虫+火	炎之舞	44280	虫鸣	49815	中	道具、蝶舞、炎之舞、虫之预感	100

火系特攻手的技能选择相当丰富：求稳的话就选择威力最低、但命中率稳定且PP值充裕的火焰放射；在双打和三打中若追求多体伤害，就选择威力略高于火焰放射，但命中率和PP值都略逊一筹的热风；大字火虽然命中不稳定，但毕竟有一锤定音的高威力；燃烧殆尽则是放弃了持续攻击，去追求更为极致的单次攻击。虽然上表中的大多数火系特攻手都把火焰放射作为主攻技能并进行计算，但玩家可以根据自己需要来进行替换，并对主攻火力数值进行相应调整即可。

MEGA地狱猎犬、MEGA喷火龙Y、原始古拉顿、MEGA火山骆驼和吊灯鬼都是这种情况，它们有多种火系特攻技能可以去选择，但最稳妥且实战中最常见的选择依然是火焰放射。从上表中可以看出，MEGA地狱猎犬的理论伤害输出确实高得可怕，但单打中很难指望队友去为它创造晴天环境，有条件的话还是自己带一招放晴比较好；MEGA喷火龙Y和原始古拉顿因为自带晴天，所以使用起来非常方便，且它们还都能学会太阳光线，并享受到无需蓄力的便利；MEGA火山骆驼的优势在于能借助全力攻击特性来提升技能威力，但需要说明的是，该特性对燃烧殆尽是无效的；吊灯鬼则胜在多出的道具栏位，尽管它不是MEGA进化精灵或神兽，特攻依然达到了相当高的水准。

能够使用苍炎的莱希拉姆和比克提尼算是比较特殊的例子，苍炎的威力与燃烧殆尽相同，但却没有降特攻的特效，的确是不可多得的优秀特攻技能。而且这两只精灵都可以携带各种道具，如果携带生命玉的话，所造成的杀伤力并不比那些MEGA进化精灵来的差。



爆风鼠在所有能学会喷火的精灵中，最适合专爱围巾快攻这种打法。上场后利用先手优势直接打出150威力的喷火，力求直接把对方打死或打残。像原始古拉顿、MEGA火山骆驼、炎钢兽这些精灵也能学会喷火且特攻更高，但因为速度不够快或是不能带专爱围巾的关系，在出手喷火之前就会先受到伤害，这样的话喷火的威力也就无从谈起了。炎帝的速度与爆风鼠一样，也能使用这种“专爱围巾喷火”的打法，只不过它的特攻要低一些。

烈火蛾具有专属技能炎之舞，这招的威力只比火焰放射低10点，但具有50%几率提升1级特攻的效果，整体性能更加出色。当然，玩家要想发挥出炎之舞的潜力，就要设法让烈火蛾在残局中出场，并配合蝶舞或羽休来使其站场，这样的话就有机会一直用炎之舞并期待它去提升特攻了。另外，玩家如果对自己的运气有信心，那也可以让烈火蛾带专爱围巾，如果上场后的第一次炎之舞就提升了特攻，且对方能挡火的精灵已经死光，那接下来的局面就会好打很多。

水系

由于永久雨天的消失，水系攻击再也不能像第五世代那么强横，但它在第六世代中依旧无比活跃，这主要是因为水系精灵在攻防两端都有非常出色的能力，这种全面的表现确实很容易得到玩家的信赖。

在攻击方面，水系精灵凭借着本系的水系攻击几乎就能独当一面，因为水系攻击只被水、草、龙这3个属性所抵抗，再搭配一个其他属性的攻击技能就很容易保证打击面。像那些复合属性的精灵，只要有像样的第二本系攻击技能，且攻击种族值靠得住，就能成为不错的攻击手。

在防守方面，水系精灵的抗性仅次于毒系、钢系和电系，与鬼系和仙系一样都是4个抗性2个弱点，这就意味着水系精灵很容易凭借着自身抗性去联防，进而寻找更多的攻击机会。像格斗系、火系等属性可能更追求一招制敌，但水系更擅长用更频繁的攻击去慢慢蚕食对手。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
382	原始海皇牙	水	水之尾	80797（雨天）	地震	39900	中	无	90（无道具加成）
342	铁螯龙虾	水+恶	蟹钳槌	67800（适应力）	打落	66105（适应力并发动特效）	良	道具、龙舞等	55
160	大力鳄	水	攀瀑	62665（全力攻击+生命玉）	咬碎	41776（全力攻击+生命玉）	良	龙舞等	78（无道具加成）
260	MEGA巨沼怪	水+地面	水之尾	53865	地震	59850	良	诅咒	70（无道具加成、轻快）
099	巨钳蟹	水	蟹钳槌	53850	蛮力	43080（攻击后降物攻）	中	道具、剑舞	75
184	玛利露利	水+仙	水之尾	53730（大力士）	嬉戏	53730（大力士）	良	道具、腹太鼓	50
130	MEGA暴鲤龙	水+恶	攀瀑	49080	咬碎	49080	优	龙舞	81（无道具加成）
319	MEGA巨牙鲨	水+恶	攀瀑	45480	咬碎	68220（强壮之颚）	良	无	105（MEGA进化前加速）
689	藤壶勇士	岩+水	贝壳刃	45191（硬爪）	石刃	46350	优	道具、剑舞、破壳	68
186	蚊香王	水	攀瀑	44820（雨天）	地震	24900	中	道具	70
130	暴鲤龙	水+飞	攀瀑	41880	地震	34900	优	道具、龙舞	81

水系物攻手大致可以分为两大类，一种是追求后发制人的慢速精灵，往往以水之尾作为主攻手段；另一种则是有速度优势或提速手段的精灵，希望用攀瀑来赌一赌害怕特效。单论这两个技能而言，攀瀑的性能确实要比水之尾好一些，因为水之尾的期待威力（威力乘以命中率）只有90×90%=81，与攀瀑几乎相同但却差了个特效。除了攀瀑和水之尾以外，水流喷射也是一招很常用的物攻手段，但因为水系并没有技师特性的精灵，所以这招更多还是用在特定场合下的对攻，作为水系主攻技能可能还是有点勉强。

得益于自带的雨天天气，原本擅长特攻的原始海皇牙却成为了数一数二的水系物攻手。原始海皇牙虽然拥有高达150的物攻种族值，但它更愿意带的物攻技能可能是地震而不是水之尾，因为地震还能用来打一下原始古拉顿，而水之尾与起源波动比起来就几乎没有什么优势可言。蚊香王也是同样的例子，虽然它攀瀑所造成的伤害能超过暴鲤龙，可特攻才是它真正的出路。



铁螯龙虾、MEGA巨沼怪、玛利露利、巨钳蟹和藤壶勇士都是上文所述的第一种情况，也就是慢速精灵，但除了巨钳蟹以外，其他精灵要么有提速手段（比如龙舞或轻快），要么会水流喷射，所以也不能小瞧了它们的快攻实力。铁螯龙虾是非常厉害的水系物攻手，适应力特性和威力出色的蟹钳槌是它的作战本钱，单单比较主攻火力数值的话，就连大力士特性的玛利露利也要甘拜下风。MEGA巨沼怪本身就有相当可靠的双本系物攻技能，如果它有机会在雨天中提速的话，那用攀瀑替换掉水之尾也未尝不可，毕竟攀瀑即便不触发特效，其性能也差不多能赶得上水之尾了。玛利露利除了大力士特性和可靠的双本系攻击以外，腹太鼓也是个克敌制胜的手段，之后可以用水流喷射来清场。藤壶勇士则有点悲剧，水之尾和攀瀑它一个都不会，只能使用威力较低的贝壳刃，不过这招的50%减物防特效倒是值得期待一下。

MEGA暴鲤龙、MEGA巨牙鲨和暴鲤龙因为都有提速手段，所以攀瀑对它们来说除了制造伤害外，还具有一定程度的封锁能力，一旦在关键时刻打出一次害怕，很有可能就扭转整场局势。至于大力鳄，如果选择了全力攻击特性，那攀瀑就没有害怕效果了。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
382	海皇牙	水	喷水	134662（雨天且最大威力）	雷电	43890（雨天必中）	优	冥想、道具	90
382	原始海皇牙	水	起源波动	113602（雨天，命中不稳定）	雷电	50490（雨天必中）	优	冥想	90（无道具加成）
366	珍珠贝（携带深海之牙）	水	冲浪	66690（深海之牙）	冷冻光线	44460（深海之牙）	中	破壳	32（无道具加成）
186	蚊香王	水	冲浪	56497（雨天）	冷冻光线	25110	中	道具	70
484	帕鲁基亚	水+龙	冲浪	53865	亚空间切裂	59850	优	道具	100
721	波尔凯尼恩	火+水	蒸气喷发	59235	火焰放射	48465	良	道具	70
009	MEGA水箭龟	水	水之波动	49815（超级炮台）	龙之波动	47047（超级炮台）	优	无	78（无道具加成）
080	MEGA呆河马	水+超能	冲浪	48465	精神冲击	43080	优	冥想	30（无道具加成）
647	凯路迪欧	水+格斗	冲浪	48195	神秘之剑	45517	良	道具、冥想	108

由于冲浪在第六世代中被削弱了5点威力，所以沸水和冲浪的威力差距被进一步缩小，即便是传统意义上的水系特攻手，可能也会愿意用10点威力来换取30%几率的烧伤效果。当然，冲浪依旧拥有不可动摇的地位，它除了有稳定的威力和命中率之外，在双打和三打中还能够进行全场攻击，不过玩家要注意冲浪会误伤队友的问题。至于威力110命中率80%的高压水泵，除了洗衣机电鬼以外，相信不会有哪只精灵还会去考虑这一招。

水系中的高特攻精灵其实为数不少，但由于篇幅所限，本文中只选了一些主攻火力数值比较高的精灵进行盘点，不可能面面俱到。像宝石海星、多刺菊石兽、上忍蛙、玛娜菲、铁螯龙虾、铁甲贝这些精灵都是相当出色的水系特攻手，大家心知肚明就行。不过单看上文中的表格，里面展示出的很多信息还是值得我们品味一番的。

使用喷水的海皇牙有点像是专爱围巾喷火的爆风鼠，借助专爱围巾提速后，首次上场后的伤害输出能力超强，能直接秒掉很多不加特殊耐久的神兽（1倍属性相克），而且接下来也能保持充足的战斗力。正由于这种打法的存在，使得很多玩家宁可舍弃实力更加强大的原始海皇牙，也要让海皇牙带上专爱围巾。当然，由于这种海皇牙只能在神兽战规则中出现，所以几乎一定会遇到对方的原始古拉顿，如果场上天气变成了强阳光，那喷水就无法造成任何伤害了。

与海皇牙相比，原始海皇牙在很多方面反而都有所倒退。因为它不能携带道具，所以无法使用“专爱围巾喷水”的特殊打法，其伤害输出能力也低于携带了生命玉的海皇牙，而且那个强雨天气只能被自己享用，并不能支撑起整个雨天队伍。不过这个“自私”的强雨天气在很多情况下反倒不是什么坏事，比如在单打中，玩家可以安心的把莱希拉姆、凤凰、MEGA火鸡斗士这些火系精灵放进队伍中，并不需要担心它们和原始海皇牙相互冲突。至于起源波动这招专属技能，无论是海皇牙还是原始海皇牙都可以使用，它的命中率和PP值都比高压水泵好一些，而且最重要的是具有敌全体攻击效果，在双打中还是非常好用的。



最后再来谈一谈波尔凯尼恩这只尚未解禁的幻神兽。它作为一只属性“自相矛盾”的双刀手，在火系的物攻和特攻以及水系的特攻方面都有一定建树（不能水系物攻的原因是无法学会任何水系物攻技能），但最突出的还是水系特攻能力。因为它的专属技能“蒸气喷发”具有极其优异的性能，不但有110的威力和95%的命中率，而且还带有30%几率的烧伤效果，简直是水系理想特攻技能的模板。

草系

单从属性相克的角度来说，草系攻击的表现和虫系攻击一样烂，它只能克制3个属性，但不利属性却多达7个。但草系攻击的实际表现要比虫系好得多，这是因为只有草系攻击才能克制到“水+地”属性的精灵（冻干虽然也有4倍克制效果，但无奈能学会这招的精灵实在太少了），它的独到之处是虫系攻击所不具备的。再加上水、岩、地面这3个被草系攻击克制的属性都有不少热门精灵，所以玩家让攻击手带一招草系攻击肯定不会吃亏。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
286	蘑菇斗士	草+格斗	种子机枪	100968（技师且最大威力）	气合拳	80775（需搭配催眠）	良	道具、剑舞等	70
460	MEGA雪巨人	草+冰	木锤	65340	冰飞石	21780	良	剑舞等	30（无道具加成）
332	恶人掌	草+恶	种子机枪	61687（最大威力）	突袭	39480	良	道具、剑舞等	55
254	MEGA森林蜥蜴	草+龙	刃叶斩	43065	龙爪	38280	优	剑舞	145（无道具加成）
470	叶精灵	草	刃叶斩	43065	十字钳	25520	中	道具、剑舞等	95（叶绿素）
709	亡灵古树	鬼+草	木锤	57420	鬼隐	43065（第一回合躲避，第二回合攻击）	优	道具、生长、磨爪	56

虽然草系不乏众多优秀的物攻技能，比如木角、花雪、刃叶斩、木锤、种子机枪等等，但高物攻的精灵并不是特别多，像巨树龟、大食花、巨藤怪这些物攻种族值不到110的草系精灵，这里就不再一一列举了。总而言之，草系目前的物攻表现并不是很理想，希望未来能有一个学招丰富的高物攻草系精灵来改变这个局面。

蘑菇斗士的种子机枪虽然看起来具有相当可怕的伤害，但只有1/6的几率才能打出最大威力，按照概率来计算的话，这招的期望威力只有75，也就是说蘑菇斗士的主攻火力需要打六折，也就是60580而已，这时候所打出的伤害反而还不如种子爆弹。恶人掌同样也是这种情况，种子机枪的最大威力虽然值得期待，但期望威力会打六折，比种子爆弹还要低一些。

相比之下，MEGA雪巨人和亡灵古树的木锤看起来要更靠谱一些，虽然这招带有强烈的反伤效果，但这两只精灵能用寄生种子和亿万吸取/木角来回血，倒也不用太担心这个问题。刃叶斩可能是综合性能最出色的草系物攻技能，不但威力、命中率和PP值都相当稳定，而且还具有易会心效果。不过能学会这招的草系物攻手不多，物攻最高的MEGA森林蜥蜴和叶精灵也只有110的物攻种族值，并不能给对手造成足够高的伤害。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
102	向日花	草	太阳光线	83430（晴天无需蓄力并发动太阳力量特性）	觉醒火	41715（晴天加成并发动太阳力量特性）	中	道具	30
492	塞伊米（天空形态）	草+飞行	种子核融	61020（命中不稳定）	气刃斩	38137	中	道具、成长	127
549	金香仙子	草	花瓣之舞	57420（特性防混乱）	食梦	31900（需搭配催眠）	差	道具、蝶舞	90
254	MEGA森林蜥蜴	草+龙	能量球	52515	龙之波动	49597	中	避雷针	145（无道具加成）
460	MEGA雪巨人	草+冰	能量球	49005	暴风雪	59895（冰雹必中）	良	生长	30（无道具加成）
497	藤王蛇	草	绿叶风暴	48555（性格乖僻）	龙之波动	21165	差	道具、冥想、绿叶风暴（性格乖僻）	113

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
103	椰蛋树	草+超	能量球	47115	精神冲击	41880	中	道具	55（叶绿素）
407	假面玫瑰	草+毒	能量球	47115	淤泥爆弹	47115	优	道具、生长	90
003	MEGA妙蛙花	草+毒	能量球	46305	淤泥爆弹	46305	中	生长	80（无道具加成）

与物攻相比，草系的特攻表现就大有进步。除了除草机电鬼以外，所有草系精灵都能学会性能稳定的能量球，而且还有不少草系特攻手能掌握威力更为强大的绿叶风暴。当然，除了藤王蛇之外，其他草系特攻手并不建议把绿叶风暴作为自己的主攻技能。

向日花虽然有看上去很美的主攻火力，但这一切需要在晴天天气中才能实现，而在晴天中，大部分火系和草系精灵的表现恐怕并不比它差。之所以把这只精灵写在最前面，只是希望读者朋友能够记得这只被冷遇已久的精灵，希望未来它能借助MEGA进化形态来挽回一些尊严吧。



天空形态的塞伊米和藤王蛇都没有特别高的特攻，但它们凭借着独特的技能特效，成为了草系中的最强特攻手。天空形态的塞伊米拥有专属技能种子核融，这招不但有120的威力，且追加效果更是骇人，有40%几率使目标特防降低2级（算上天之恩惠特性后就是80%）。如果对方被降了特防，下回合就必须得换人，否则就会受到2倍的特攻技能伤害。再加上天空形态的塞伊米还有更加无耻的气刃斩，常规精灵很难经受住它的猛烈攻势。

藤王蛇的特攻种族值只有75，在草系精灵中算是末流行列，它的绿叶风暴竟然还不如MEGA雪巨人的能量球伤害高。但因为性格乖僻特性的存在（该特性的藤王蛇目前已正式解禁），绿叶风暴每次在使用后都会飙升特攻，使藤王蛇最终变成一个神挡杀神佛挡杀佛的怪物。当然，要用好藤王蛇也并不是件容易的事情，毕竟它的特攻技能相当贫乏，很难形成有效的打击面，而且绿叶风暴的PP值很有限，一旦打在压力特性的精灵身上（比如4倍抗草的火焰鸟）就会让人感到很心疼。

电系

由于水系和飞行系精灵的出现率实在是太高，使得电系攻击的地位也间接得到提升，即便电系只能克制这两个属性，很多会电系攻击的精灵都会习惯带一招雷电拳或十万伏特，这与火焰拳/火焰放射的例子是完全一样的。不过电系本身的打击面并不容乐观，它被草、电、地、龙这4个属性所抵抗，也就是说并没有独当一面的能力，一定要配合其他攻击技能才行。从属性互补这个角度来看，冰系攻击应该是最为理想的选择。

变压这一招可以算是蜻蜓点水的特攻版本，为特攻手赋予了良好的游击战资本，但它比起蜻蜓点水还是有一定差距的。一方面因为能学变压的精灵主要还是以电系为主，这就难免会和十万伏特之类的特攻技能之间产生冲突；再加上变压一旦打在地系精灵身上就无法交换离场，使用起来远不如蜻蜓点水稳定可靠。

物攻能力对比

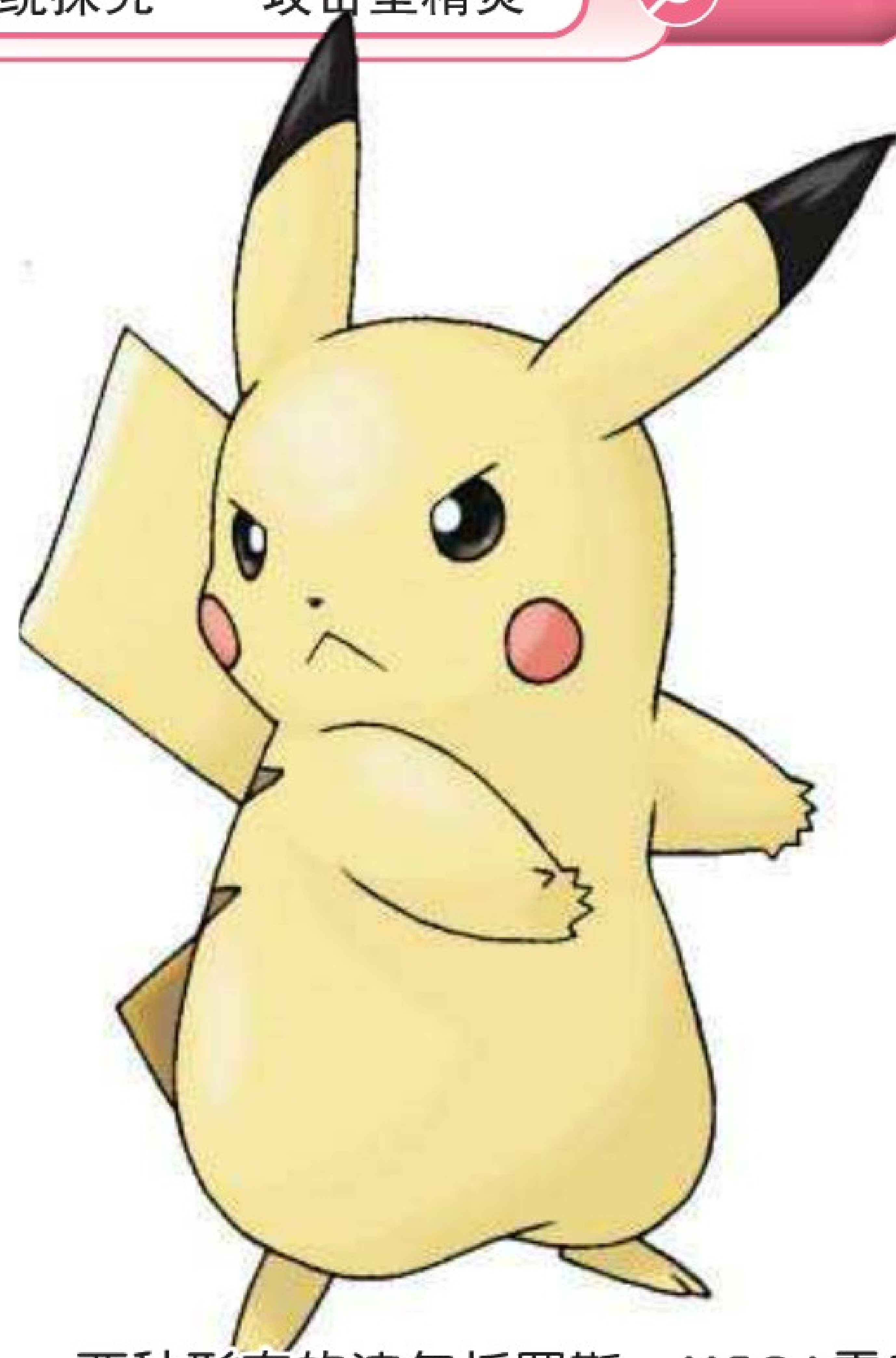
编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
644	泽克罗姆	龙+电	雷击	77805（命中不稳定）	龙爪	47880	良	道具、磨爪	90
025	皮卡丘（携带电气珠）	电	高压电击	71640（电气珠）	神速	31840（电气珠）	优	电能领域	90（无道具加成）
405	电狮王	电	狂野雷电	68647（根性+火焰之玉）	蛮力	61020（根性+火焰之玉，使用后降物攻）	良	电能领域	70
466	魔电兽	电	狂野雷电	46575	地震	34500	优	道具、电能领域	95（电引擎）
604	电鳗王	电	狂野雷电	44415	蛮力	39480（使用后降物攻）	优	道具、蛇盘	50
642	波尔托罗斯（化身形态）	电+飞	狂野雷电	44415	蛮力	39480（使用后降物攻）	优	道具、巨大化、好强	111（恶作剧之心）

物攻并非电系的特长。尽管十字闪电、高压电击和雷击都是性能不错的电系物攻技能，但这三招都是极个别精灵的专属技能，一般电系精灵无福享受，只能去考虑狂野雷电。而狂野雷电的性能只能说是一般，说白了它就等同于普通系的突进而已。另外电系精灵的物攻种族值也不怎么样，除了泽克罗姆这只主神兽以及利用电气珠倍化物攻的皮卡丘以外，接下来物攻最高的魔电兽竟然只有123的物攻种族值。估计各位也能猜到笔者接下来想要说什么，没错，在不考虑主神兽和幻神兽（不能参加一般规则的对战）的情况下，把各个属性物攻种族值最高的精灵拿来比较的话，电系物攻手排在倒数第二位，仅仅高于仙系。但仙系中有依靠特性就能倍化物攻的MEGA钢嘴娃娃和玛利露利，实际表现可要比电系强多了。

虽然电系找不出几只像样的物攻手，但上表中的那几只精灵还算可圈可点。这些精灵的优点是都拥有比较丰富的物攻技能，打击面比较稳定可靠，在面对形形色色的对手时都能有一定的应付手段。另外，它们的特攻能力也都说得过去，也就是说天生具有打双刀的本钱，用“电系物攻技能（+蛮力）+变压”这个组合可以打出一些令人意想不到的效果。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
695	电蜥龙	普通+电	十万伏特	64192（在晴天发动太阳力量特性）	高音	64192（在晴天发动太阳力量特性）	良	道具、电能领域	109
181	MEGA电龙	电+龙	十万伏特	57915	龙之波动	54697	良	电能领域	45（无道具加成）
025	皮卡丘（携带电气珠）	电	十万伏特	53730（电气珠）	冲浪	35820	良	阴谋、电能领域	90（无道具加成）
642	波尔托罗斯（灵兽形态）	电+飞	十万伏特	52515	气合弹	46680（命中差）	良	道具、阴谋	101
310	MEGA雷电兽	电	十万伏特	49815	变压	38745	良	电能领域、MEGA进化前避雷针	135（无道具加成
462	UFO磁怪	电+钢	十万伏特	48465	光栅加农炮	44280	中	道具、分析、电能领域	60
596	电狼蛛	虫+电	雷电	48345（特性补命中）	虫鸣	39555	良	道具	108
642	波尔托罗斯（化身形态）	电+飞	十万伏特	47115	气合弹	41880（命中差）	良	道具、阴谋	111（无道具加成）
145	闪电鸟	电+飞	十万伏特	47115	热风	33155	良	道具	100



电系在特攻方面的表现相当出色。在没有过多MEGA进化精灵和主神兽坐镇的情况下，就有一大批特攻种族值优异的特攻手，而且技能配置也是相当齐全。变压、放电、十万伏特和雷电是大多数电系特攻手都能掌握的技能，其中十万伏特的泛用性最高，也是上表中进行主攻火力计算时所采用的预设标准；变压虽然不如蜻蜓点水好用，但在MEGA雷电兽、电狮王和洗衣机电鬼等精灵手中还是很有价值的，它们甚至可以同时带两招电系攻击技能；放电类似于冲浪和地震这类全体攻击技能，主要在双打和三打中发威，需要注意误伤队友的效果；雷电只有在雨天中才能让人放心使用，一般也多见于双打和三打，像电狼蛛那样靠特性补命中的只是极个别例子。

把电蜥龙写在前面，并不意味着它就是最强的电系特攻手，只是因为想说明一下它在特定天气中的强大战斗力，在双打和三打中，这只精灵还是很值得一用的。电蜥龙在晴天中能够发动太阳力量特性，让十万伏特和高音的伤害都提升到135威力的水准，但每回合要损失一定的HP；如果在雨天，电蜥龙就像其他电系精灵一样可以使用110威力的雷电，但自己还能发挥出干燥肌肤特性的回复效果；至于沙尘暴天气，电蜥龙从中获得的收益就很一般了。

再来说说携带电气珠的皮卡丘。由于皮卡丘的基础实力太差，即便电气珠有着诱人的加成，依然无法挽救皮卡丘的命运。就笔者个人期望而言，电气珠如果能把两攻加成降低到1.5倍，换来1.5倍的速度加成，那相信这只精灵会比现在好用一些。另外，皮卡丘的一大部分实力都是建立在各种配信技能的前提下，玩家如果喜欢这只精灵的话，就得设法通过各种渠道来入手这些官方配信版本的皮卡丘。像神速、冲浪都是非常重要的技能。

两种形态的波尔托罗斯、MEGA雷电兽、电狼蛛和闪电鸟都是电系快攻手的代表，它们给对方造成的威胁不仅限于又快又狠的十万伏特，而且还有先手电磁波和先手变压的小把戏。对于使用者来说，这些精灵还是蛮有操作性的，因为先手攻击、先手电磁波和先手变压，所要贯彻的战术思路都完全不同，而对手也必须使用不同的方式去进行应对。如果我方做出了正确的选择且对手应对失误（比如预判到对方会用肉搏来攻击，依靠变压换上一只威吓特性的暴鲤龙），那战场主动权显然就会朝向自己倾斜。

MEGA电龙和UFO磁怪则算是电系的“慢攻手”。因为它们有较为不错的耐久，且抗性也相当出色，所以很适合一边联防一边攻击的打法；它们还能用电磁波去降低对方速度，这样的话在接下来的对攻中也就不用担心在速度上吃亏了。另外，磁力特性的UFO磁怪还是不错的“钢系猎手”，但如今钢系的快攻手越来越多，UFO磁怪所能猎杀的目标也就越来越少了。

超能系

超能系曾经在第一世代中拥有无限风光，处在“属性相克”这个食物链的顶端部分。当时的超能系攻击虽然只克制格斗和毒这2个属性，但却只被超能系自己所抵抗；同时，超能系精灵的属性弱点只有虫系1个，但却能抵抗格斗、超能和鬼这3个属性的攻击。

第一世代的超能系确实有点强的离谱，需要通过削弱来保持游戏平衡，但它的削弱多少有点矫枉过正的感觉。现在的超能系攻击，克制属性不变，但被超能、恶、钢这3个属性所抵抗，从而导致很多非超能系精灵哪怕能学精神干扰或思念头槌，也大不愿意带这招，因为觉得超能系攻击的打击面不怎样。当然，超能系精灵还可以靠众多变化类技能去打出丰富多变的战术，这些战术打法能够展现出超能系“斗智不斗力”的特色，同时也能给玩家带来极大的成就感，所以玩家大可不必对超能系的实力有什么担心。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
308	MEGA瑜伽战士	格斗+超能	思念头槌	71760（瑜伽之力）	飞膝踢	116610（瑜伽之力）	优	巨大化	100（无道具加成）
376	MEGA重钢蟹	钢+超能	思念头槌	60684（硬爪）	彗星拳	68269（硬爪）	良	磨爪、彗星拳	110
150	MEGA超梦X	超能+格斗	思念头槌	57480	吸收拳	53887	优	巨大化	130（无道具加成）
386	迪奥希斯（攻击形态）	超能	思念头槌	55080	神速	36720	优	道具	150
475	MEGA艾雷特	超能+格斗	思念头槌	51480	肉搏	77220	优	剑舞等	110（无道具加成）
720	解放形态胡巴	超能+恶	思念头槌	50280	打落	61278（发动特效）	良	道具	80
150	MEGA超梦Y	超能	思念头槌	47880	地震	39900	优	巨大化	140（无道具加成）
386	迪奥希斯（普通形态）	超能	思念头槌	47880	神速	31920	优	道具	150
376	重钢蟹	钢+超能	思念头槌	44280	螺旋球	83025（最大威力）	良	道具、磨爪、彗星拳	70
381	MEGA拉迪奥斯	龙+超能	思念头槌	43080	龙爪	43080	优	龙舞	110（无道具加成）
482	阿库诺姆	超能	思念头槌	41880	大爆炸	87250（使用后濒死）	良	道具	115

超能系只有心灵印记、精神切割和思念头槌这3个物攻技能。这3个技能的性能都只能算是一般：心灵印记和精神切割的威力偏低且学习面比较狭窄，几乎不会放在战术考虑范围内；而思念头槌虽然威力和特效都类似于水系的攀瀑，但命中率却只有90%，用起来也不是很让人放心。超能系一方面没有能拿出手的物攻技能，另一方面，精神冲击这招特攻技能还越俎代庖，不但能够造成可观的物理伤害，而且命中率比思念头槌更好。这也就是说，超能系的物攻目前并没有什么不可取代的价值，基本上可以视为“打酱油”的性质。

虽然超能系物攻算是可有可无，但由于该属性遍布神兽，以至于涌现出了一大批超能系物攻手。当然，在这些超能系物攻手中，有相当一部分精灵都有同样不俗的特攻，并且能够学会精神冲击，所以它们往往不会考虑思念头槌，而是更愿意把这物攻种族值发挥在其他物攻技能身上。当然，也有少数超能系精灵是纯粹的物攻手，思念头槌对它们还是有点用的。

在上表出现的超能系精灵中，MEGA瑜伽战士、MEGA重钢蟹、MEGA艾雷特和重钢蟹都是比较纯粹的物攻手，它们虽然都能学会精神冲击但却没有使用这招的必要，还得需要思念头槌来发挥出超能系的

物攻能力。而对于包括MEGA超梦X在内的其他超能系精灵来说，思念头槌并非是理想的选择，即便像MEGA超梦X这种物攻极高的例子，在物攻和特攻都分配同样努力值的情况下，精神崩坏所造成的物理伤害也要高于思念头槌。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
386	迪奥希斯（攻击形态）	超能	精神增压	89505（使用后降特攻）	火焰放射	41310	优	道具、冥想	150
386	迪奥希斯（普通形态）	超能	精神增压	77805（使用后降特攻）	火焰放射	35910	优	道具、冥想	150
150	MEGA超梦Y	超能	精神崩坏	73050	火焰放射	43830	优	冥想	140（无道具加成）
381	拉迪奥斯（携带心之水滴）	龙+超能	精神冲击	64620（心之水滴）	流星群	105007（心之水滴，使用后降特攻）	优	冥想	110（无道具加成）
150	MEGA超梦X	超能+格斗	精神崩坏	61050	波导弹	48840	优	冥想	130（无道具加成）
150	超梦	超能	精神崩坏	61050	火焰放射	36630	优	道具、冥想	130
065	MEGA胡地	超能	精神干扰	60615	能量球	40410	良	冥想	150（无道具加成）
720	解放形态胡巴	超能+恶	精神干扰	59265	异次元暴怒	65850	优	道具、冥想、阴谋	80
380	拉迪亚斯（携带心之水滴）	龙+超能	精神冲击	57420（心之水滴）	流星群	93307（心之水滴，使用后降特攻）	优	冥想	110（无道具加成）
282	MEGA莎娜多	超能+仙	精神冲击	51480	高音	75289（仙之皮肤）	优	冥想	100
381	MEGA拉迪奥斯	龙+超能	精神冲击	50280	流星群	81705（使用后降特攻）	优	冥想	110
720	束缚形态胡巴	超能+鬼	精神冲击	47880	影子球	47880	优	道具、冥想、阴谋	70
380	MEGA拉迪亚斯	龙+超能	精神冲击	45480	流星群	73905	优	冥想	110
065	胡地	超能	精神干扰	49815	能量球	33210	良	道具、冥想	120
196	光精灵	超能	精神干扰	48465	影子球	28720	中	道具、冥想	110
080	MEGA呆河马	水+超能	精神冲击	43080	冲浪	48465	优	冥想	30（无道具加成）
381	拉迪奥斯	龙+超能	精神冲击	43080	流星群	70005（使用后降特攻）	优	道具、冥想	110

从上表中的庞大阵容就能看出，特攻才是超能系攻击的真正归宿。由于神兽数量多的关系，超能系精灵的整体特攻水平远超其他属性，特攻种族值达到或超过120的精灵竟然有24只之多，这个数字实在是太惊人了。另外，超能系特攻技能的数量也极其丰富，其中还有不少学习面比较广的泛用技能，但预知未来和食梦的前景还有待开发，而常用的其实也就是精神冲击和精神干扰这两招。这两招分别能造成物理伤害和特殊伤害，但因为玩家并不知道自己会在对战中遇到高特耐还是高物耐的目标，所以这两招的取舍其实就是萝卜白菜各有所爱的问题。在一般情况下，单属性的超能系特攻手更适合精神干扰，因为这招威力更高而且还附带一个看运气的特效；复合属性的超能系特攻手更适合精神冲击，因为自己已经有一个稳定的本系特攻手段，所以把超能系攻击留着打双刀会是个不错的选择。但在配招和组队时，玩家也不能就这样生搬硬套，还是应该根据实际情况进行变通。

虽然超能系特攻手人才济济，但迪奥希斯（包含攻击形态和普通形态）还是凭借着



优异的特攻能力以及威力强大的精神增压，夺得了主攻火力的冠亚军。精神增压虽然和燃烧殆尽、绿叶风暴和流星群属于同类技能，但它的威力在第六世代却没有被削弱，依旧保持了威力140的水准。如果玩家打算使用迪奥希斯的话，那就一定要选择攻击形态，普通形态在目前是没有任何使用必要的。

接下来是MEGA超梦X、MEGA超梦Y、心之水滴拉迪奥斯、心之水滴拉迪亚斯、MEGA拉迪奥斯、MEGA拉迪亚斯、MEGA胡地和MEGA莎娜多这8只精灵，因为它们的共性都是道具栏位已经被占用，所以就放在一起来介绍了。虽然它们各自处于不同的对战规则环境，但所采用的战术还是有一些相同之处的。这些精灵都有一定程度的快攻资本，但因为不能利用专爱围巾来提速的关系，所以战术打法相比那些纯粹的快攻手要发生一些变化。冥想强化是一个不错的主意，毕竟这些精灵的特殊耐久本来就有一定水准，经过强化后就更不用惧怕与对方的特攻手对拼了，尤其是心之水滴拉迪亚斯这种更是所有特攻手的噩梦。

然后是超梦、解放形态胡巴、束缚形态胡巴、胡地、光精灵和拉迪奥斯这几只。因为它们能够自由选择携带道具，所以“戏法+专爱围巾/专爱眼镜”就成为了它们的特色战术，虽然它们不一定在每次对战中都使用这种骗人的伎俩，但一定要给对方施加压力，使其不得不防。另外它们还可以携带生命玉、突击背心、气息腰带甚至弱点保险，让自己的战术打法更富有变化。

最后是MEGA呆河马。它实际上拥有相当全面的能力，除了出色的特攻能力以外，它还拥有不可撼动的物理耐久以及较为出色的抗性。如果它觉得特防不够用，只需要靠冥想就能补足；如果它对快攻有兴趣，那完全可以借助电磁波或者欺骗空间来打出理想的效果。

冰系

冰系攻击算是游戏中数一数二的强力攻击属性，尽管它的克制属性和不利属性分别都是4个，但因为地面、飞行和龙这些对战中的热门属性都被它所克制，所以冰系攻击在对战中非常受欢迎。如果玩家有心做统计的话，会发现那些会冷冻拳/冰飞石/冷冻光线的攻击手，不管本身是不是冰系，在配招时都有很高的几率去选择这些技能。虽然冰系攻击的表现非常抢眼，但冰系精灵的抗性实在是太差了，几乎没有办法参与联防，玩家在组队时也务必要注意这样的问题。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
646	黑丘雷姆	龙+冰	冰点电压	92190（第一回合蓄力，第二回合攻击）	龙爪	52680	良	道具	95
362	MEGA巨头冰怪	冰	舍身一击	79326（冰冻皮肤）	大爆炸	165262（冰冻皮肤，使用后濒死）	良	无	100（无道具加成）
091	铁甲贝	水+冰	冰柱针	54187（技能连锁）	贝壳刃	32512	良	道具、破壳	70
473	猛犸猪	冰+地面	冰棱坠落	45772	地震	53850	优	道具、诅咒	80
461	玛狃拉	恶+冰	冰棱坠落	43222	打落	49578（发动特效）	良	道具、剑舞等	125
460	MEGA雪巨人	草+冰	冷冻拳	40837	木锤	65340	良	剑舞等	30（无道具加成）

冰系物攻手虽然数量不多，但个个都有独当一面的能力，尤其是在冰系精灵普遍贫弱的环境下，这些冰系物攻手能够脱颖而出，说明它们的确有着过人之处。

在上表中的冰系物攻手中，除了前来凑热闹的黑丘雷姆以外，其他精灵都能学会先制攻击冰飞石，这一招无论是对付那些试图龙舞强化的龙系精灵，还是攻势凶猛的拉恩德伦斯，效果都是非常不错的。从某种意义上来说，冰飞石可以算是整个队伍的“铁闸”，有了它以后，玩家就不用担心自己的队伍再被对方冲得七零八落了。当然，这些冰系物攻手也都有一手稳定的本系物攻手段，它们往往会把这招和冰飞石一起带在身上。

MEGA巨头冰怪应该算是目前最强的冰系物攻手，由于冰冻皮肤特性的关系，它能把诸多威力强大的普通系物攻技能转化为自己的本系物攻手段，像舍身一击和大爆炸的强大破坏力，各位读者朋友从这个表格中就可以明显看出来。其实MEGA巨头冰怪也没必要打的这么拼命，即便它只用报恩，这伤害输出能力也远远凌驾于其他冰系物攻手之上。



特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
362	MEGA巨头冰怪	冰	破坏光线	99157（冰冻皮肤，停止一回合）	冻干	35595	良	无	100（无道具加成）
460	MEGA雪巨人	草+冰	暴风雪	59895（冰雹必中）	能量球	49005	良	生长	30（无道具加成）
646	白丘雷姆	龙+冰	冷冻光线	59265	流星群	85605（使用后降特攻）	良	道具	95
699	极光龙	岩+冰	高音	52123（冰冻皮肤）	大地力量	26730	优	道具、冥想	58
646	丘雷姆	龙+冰	冷冻光线	48465	流星群	70005（使用后降特攻）	中	道具	95
471	冰精灵	冰	冷冻光线	48465	影子球	28720	中	道具、奋起	65
124	红唇姐	冰+超能	冷冻光线	44415	精神冲击	39480	良	道具、阴谋、冥想	95

冷冻光线是冰系的主打特攻技能，它在对战中的出现率就像火焰放射、十万伏特这样普遍。当然，也有个别精灵有更好的选择，比如MEGA雪巨人因为自带冰雹天气的关系，可以放心大胆地使用威力强大的暴风雪；冰冻皮肤特性的MEGA巨头冰怪和极光龙，也可以用普通系特攻技能来代替冷冻光线。不过，因为MEGA巨头冰怪学不会高音，只能使用破坏光线或轮唱，这两招在双打和三打中用起来可能没什么太大问题，但在单打中也许就不如冷冻光线了。

除此之外，冻干也是一个值得关注的核心技能。它是游戏中少有的能打破属性相克规则的攻击技能，目前还属于试验性质，所以开发者在设计时并没有赋予它足够的威力，也不敢让它有广泛的学习面，生怕一不小心就破坏了游戏的平衡性。就从目前的情况来看，冻干这一招的确厉害，像乘龙这种冰系精灵甚至可以为了它而放弃十万伏特，而“冷冻光线+冻干”也逐渐成为冰系特攻手的标准配置之一。

龙系

在第六世代之前，龙系也是一个风光无限的攻击属性，虽然它只克制龙系，但同时也只被钢系抵抗。由于龙系精灵具有极其强大的攻击力，龙系攻击根本不需要去克制什么属性，只要保持1倍伤害就能“畅通无阻”。而钢系精灵也不足以成为抵挡龙系攻击的屏障，毕竟它可能会被火系或地系重创，甚至被龙系攻击依靠着高杀伤力强行突破。当然，龙系攻击一般也只由龙系精灵来使用，其他属性的精灵除非极其贫招，否则不会想到用龙系攻击来扩大自身的打击面。

如今龙系攻击要面对仙系精灵这个劲敌，它的属性弱点与钢系完全不同，这让攻击一方很难兼顾，要同时克制众多仙系和钢系精灵并不是件容易的事情。另外，由于仙系精灵能完全抵抗龙系攻击，所以不会像钢系精灵那样能够被强行突破，这再次打压了龙系攻击的生存空间。其实龙系攻击被打压反倒是件好事，毕竟很少会有玩家希望看到龙系一家独大的局面。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
006	MEGA喷火龙X	火+龙	龙爪	57564（硬爪）	烈焰驱动	86346（硬爪）	优	龙舞、剑舞、腹太鼓	100（无道具加成）
384	MEGA雷库萨	龙+飞	龙爪	55080	升龙	82620	优	道具、龙舞等	115
445	MEGA叠翅鲨龙	龙+地面	龙爪	52680	地震	65850	优	沙之力量、剑舞	92（无道具加成）
646	黑丘雷姆	龙+冰	龙爪	52680	冰点电压	92190（第一回合蓄力，第二回合攻击）	良	道具	95
384	雷库萨	龙+飞行	龙爪	47880	胜利之源	71820	优	道具、龙舞等	95
644	泽克罗姆	龙+电	龙爪	47880	雷击	77805（命中不稳定）	良	道具、磨爪	90
612	戟牙龙	龙	龙爪	47160	地震	39300	良	道具、龙舞等	97
373	MEGA血翼飞龙	龙+飞	龙爪	46680	报恩	77372（天空皮肤）	优	龙舞等	120（无道具加成）
373	血翼飞龙	龙+飞	龙爪	44280	地震	36900	优	道具、龙舞等	100
149	快龙	龙+飞	龙爪	44040	地震	36700	优	道具、龙舞等	80
381	MEGA拉迪奥斯	龙+超能	龙爪	43080	思念头槌	43080	优	龙舞	110（无道具加成）
445	叠翅鲨龙	龙+地面	龙爪	43080	地震	53850	优	道具、剑舞等	102

龙系常用的物攻技能就是龙爪和逆鳞这两招。逆鳞虽然拥有强大的威力，但它不受控制的副作用会带来很多难以预料的麻烦，一般情况下玩家还是更青睐于威力低但效果稳定的龙爪，上表中也统一用龙爪来进行主攻火力计算。不过逆鳞确实是高风险高回报的代表，只要玩家能做好承担后果的心理准备，这一招还是可以用的。

龙系物攻手数量众多，根据其战术特点，可以大致分为“能龙舞”和“不能龙舞”这两大类。能够龙舞的精灵在上表中已经列出，这里就不再重复列举，它们的特点是不惧怕和对方的快攻手对攻，而且在时机成熟的条件下还拥有快攻秒队的可能性。不过如今的玩家已经摸索了无数条对付龙舞的手段，比如冰飞石、气息腰带、仙系和钢系的联防、恶作剧之心鬼火等等，这些龙系物攻手要想龙舞成功，不但需要使用者的精心操作，同时也得需要一定的运气才行。当然，这些精灵即便不龙舞，也完全能打出一片天，有时候龙舞可能只作为一种威慑和博弈手段。

不能龙舞的龙系物攻手在上表中只有泽克罗姆、MEGA叠翅鲨龙和叠翅鲨龙这三只。泽克罗姆虽然速度偏慢，并不惧怕和冰系、仙系精灵正面缠斗，所以打法比较简单暴力，比如带上专爱围巾猛攻就可以了；MEGA叠翅鲨龙的速度同样不快，

但它非常害怕冰系攻击，而且又没法用专爱围巾来提速，所以操作难度比较大，很多玩家都不太喜欢用它；叠翅鲨龙的战术打法就比较灵活，它可以找机会剑舞强化秒队，也可以用专爱围巾来快攻，或是用坚硬头盔来防守。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
381	拉迪奥斯（携带心之水滴）	龙+超能	流星群	105007（心之水滴，使用后降特攻）	精神冲击	64620（心之水滴）	优	冥想	110（无道具加成）
380	拉迪亚斯（携带心之水滴）	龙+超能	流星群	93307（心之水滴，使用后降特攻）	精神冲击	57420（心之水滴）	优	冥想	110（无道具加成）
384	MEGA雷库萨	龙+飞	流星群	89505（使用后降特攻）	燃烧殆尽	59670（使用后降特攻）	优	道具	115
646	白丘雷姆	龙+冰	流星群	85605（使用后降特攻）	冷冻光线	59265	良	道具	95
381	MEGA拉迪奥斯	龙+超能	流星群	81705（使用后降特攻）	精神冲击	50280	优	冥想	110
483	迪亚路卡	钢+龙	流星群	77805（使用后降特攻）	光栅加农炮	47880	优	道具	90
384	雷库萨	龙+飞行	流星群	77805（使用后降特攻）	燃烧殆尽	77805（使用后降特攻）	优	道具、龙舞等	95
643	莱希拉姆	龙+火	流星群	77805（使用后降特攻）	苍炎	77805（命中不稳定）	优	道具	90
691	藻海龙	毒+龙	流星群	76180（适应力，使用后降特攻）	淤泥爆弹	52740（适应力）	中	道具	44
380	MEGA拉迪亚斯	龙+超能	流星群	73905（使用后降特攻）	精神冲击	45480	优	冥想	110
381	拉迪奥斯	龙+超能	流星群	70005（使用后降特攻）	精神冲击	43080	优	道具、冥想	110
646	丘雷姆	龙+冰	流星群	70005（使用后降特攻）	冷冻光线	48465	中	道具	95
635	三颜龙	恶+龙	流星群	68055（使用后降特攻）	恶之波动	41880	优	道具、奋起	98
484	帕鲁基亚	水+龙	亚空间切裂	59850	冲浪	53865	优	道具	100
181	MEGA电龙	电+龙	龙之波动	54697	十万伏特	57915	良	电能领域	45（无道具加成）
254	MEGA森林蜥蜴	草+龙	龙之波动	49597	能量球	52515	中	避雷针	145（无道具加成）
006	MEGA喷火龙X	火+龙	龙之波动	45772	火焰放射	48465	良	无	100（无道具加成）

龙系的常用特攻技能主要就是龙之波动和流星群这两招，前者威力低但性能稳定，后者威力大但有强烈的副作用，这与龙系物攻技能的情况类似。由于流星群的副作用处于可控范围内，甚至有办法去规避，所以很多玩家更青睐流星群，上表在进行主攻火力计算时同样以这一招的威力为标准。由于龙系神兽数量众多，使得这份龙系特攻能力对比的表格看起来就十分壮观，但大多数龙系主神兽都不是我们需要考虑的，所以我们完全可以将它们排除在外。



MEGA拉迪奥斯和拉迪奥斯在特攻方面并没有太大区别，拉迪奥斯如果携带生命玉，那流星群的伤害反而远超MEGA拉迪奥斯；而MEGA拉迪亚斯在拉迪亚斯的基础上提升了特攻和两防，它的作用就不是一个生命玉所能取代的了。藻海龙虽然特攻不高，但凭借着给力的适应力特性，使得流星群的杀伤力竟然接近莱希拉姆，况且藻海龙本身还是一只耐久型精灵，能有这样的表现实在难能可贵。三颜龙则是少数能同时掌握“蜻蜓点水+流星群”的精灵，它在用完流星群降低了特攻后，正好可以用蜻蜓点水交换下场。

恶系

恶系攻击在本作中得到了明显的加强，因为它不再被钢系精灵所抵抗，使得很多攻击手可以更放心的使用恶系技能来扩充自己的武器库。恶系攻击的打击面和鬼系比较相似，它们都只能克制超能和鬼这两个属性，但区别是恶系攻击不利于格斗、恶和仙，而鬼系攻击只不利于普通和恶而已。

尽管恶系攻击的打击面完全不如鬼系，但它的技能配置更加出色。尤其是在物攻技能方面，有咬碎、打落、突袭、追击、报复、欺诈这一系列优秀的技能，这是鬼系物攻技能完全比不了的；在特攻方面，恶系的恶之波动基本也能和鬼系的影子球打个平手。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
717	伊维塔尔	恶+飞行	打落	68635（黑暗光环并发动特效）	杂耍	59565（发动特效）	中	道具	99
319	MEGA巨牙鲨	水+恶	咬碎	68220（强壮之颚）	攀瀑	45480	良	无	105（MEGA进化前加速）
342	铁螯龙虾	水+恶	打落	66105（适应力并发动特效）	蟹钳槌	67800（适应力）	良	道具、龙舞等	55
720	解放形态胡巴	超能+恶	打落	61278（发动特效）	思念头槌	50280	良	道具	80
248	MEGA巨甲龙	岩+恶	咬碎	51240	石刃	64050（命中差）	优	龙舞等	71（无道具加成）
130	MEGA暴鲤龙	水+恶	咬碎	49080	攀瀑	49080	优	龙舞	81（无道具加成）
359	MEGA灾兽	恶	突袭	47880	蛮力	31920（使用后降物攻）	良	剑舞等	115（无道具加成）
248	巨甲龙	岩+恶	咬碎	44040	石刃	55050（命中差）	优	道具、龙舞等	61
625	手刀超人	恶+钢	突袭	41880	铁头	41880	良	道具、剑舞	70

在游戏中的全部18个属性中，能在攻击方面做到“百花齐放”的属性并不多，而恶系就是其中一个。打落、突袭、追击、报复、欺诈这些性能各异的恶系物攻技能，给双方创造了良好的博弈空间，同时也丰富了恶系物攻手的战术变化。对于那些善于思考、精于操作的技术派玩家来说，使用恶系物攻手无疑是展现个人技术的最佳舞台。当然，玩家如果不想冒险，那选择咬碎就可以了。

伊维塔尔不愧为恶系主神兽，虽然它只有131的物攻种族值，但黑暗光环特性能够使恶系技能的威力得到显著提升，单单比较打落的伤害，就连物攻种族值高达160的解放形态胡巴，也无法达到伊维塔尔的高度。伊维塔尔的恶系物攻技能有突袭、打落和欺诈，而且这几招比其他所有恶系精灵的伤害都要高，其中欺诈在对付MEGA超梦X这种高物攻精灵时可是非常厉害的。

MEGA巨牙鲨则是靠咬碎来打出一片天，因为只有这个恶系物攻技能才能享受



到特性加成，像打落、突袭、追击这些技能，既无法受益于特性，而且MEGA巨牙鲨也学不到。单看MEGA巨牙鲨咬碎的伤害，竟然能和伊维塔尔的打落相差无几，这确实相当了不起。

铁螯龙虾的恶系物攻技能有打落、报复和咬碎，由于它耐久偏低，所以报复这招基本不予考虑。铁螯龙虾因为有适应力特性，所以本系技能的伤害输出能力相当可观，不过它的战术重心还是放在水系上，恶系技能只是辅助而已。

MEGA巨甲龙则是最大威力追击的持有者，此外它还可以用报复来搭配追击，但学不会突袭还是挺可惜的。不过，追击这招在有先手优势的前提下能够发挥出更好的效果，所以真正的“最强追击持有者”可能是速度较快的MEGA灾兽和玛狃拉，不过巨甲龙在携带了专爱围巾后也是一名不错的追击手。

MEGA灾兽除了擅长先手追击以外，还能够利用“追击+突袭”这个组合来扰乱对方的思路，进而将对方玩弄于股掌间。但MEGA灾兽的耐久奇差无比，这个组合如果没玩好的话，结果可能就是玩火自焚。所以出于求稳考虑，很多玩家更愿意使用耐久和抗性较为出色的手刀超人，它同样可以使用“追击+突袭”，但因为速度比较慢，在先手追击方面就无能为力了。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
229	MEGA地狱猎犬	恶+火	恶之波动	68220（在晴天发动太阳力量特性）	火焰放射	115121（晴天加成并发动太阳力量特性）	良	阴谋	115（无道具加成）
720	解放形态胡巴	超能+恶	异次元暴怒	65850	精神干扰	59265	优	道具、冥想、阴谋	80
717	伊维塔尔	恶+飞行	恶之波动	56316（黑暗光环）	死亡之翼	43320	中	道具	99
491	达库莱	恶	恶之波动	44280	亚空间切裂	36900	优	道具、冥想、阴谋	125
571	佐罗亚克	恶	暗夜爆破	43222	火焰放射	30510	良	道具、冥想、阴谋	105
635	三颜龙	恶+龙	恶之波动	41880	流星群	68055（使用后降特攻）	优	道具、奋起	98

除了解放形态胡巴和佐罗亚克外，其他恶系特攻手的特攻手段都是清一色的恶之波动，这说明它们并不能像恶系物攻手那样玩出来丰富的战术花样。在这些精灵中我们着重来谈一谈解放形态胡巴。

解放形态胡巴相比起束缚形态胡巴，能力确实得到了全方位的“解放”，种族值总和从600提升到了680，物攻、特攻和速度都有不同程度的提升，同时属性也从“超能+鬼”升格为“超能+恶”，不过物理耐久依然差的离谱。“异次元暴怒”这招专属技能虽然拉风，但实际性能只能说是一般，它具有100点威力以及必中和伴攻的效果（能够化解保护和见切），但技能命中后会使自己降低1级物防，如果对着对方物攻手乱用的话，很容易被直接反击打死。



仙系

仙系作为第六世代的新增属性，在属性相克方面占据了很大的优势，在防守端的表现相当抢眼，而攻击方面的表现也同样出色。仙系攻击能够克制格斗、龙、恶，不利于火、毒、钢，整体来看算是中等偏上的水准，因为格斗和龙都是对战热门属性，平时带一招仙系攻击的话，总有机会派上用场。

不过，仙系无论是物攻技能嬉戏，还是特攻技能魔力闪光和月之力量，目前来看都不算是学习面广泛，比起十万伏特、冷冻光线、火焰放射这些泛用技能还是有很大差距的。也就是说，仙系攻击主要还是要在仙系精灵手中才能发挥。当然，由于仙系精灵天生就有抗性优势，它们总能通过联防来寻找到转守为攻的机会，这一点和水系的情况是完全一样的。

物攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
303	MEGA钢嘴娃娃	钢+仙	嬉戏	83430（大力士）	铁头	74160（大力士）	良	剑舞	50（无道具加成）
334	MEGA云翅龙	龙+仙	报恩	63449（仙之皮肤）	龙爪	38280	优	龙舞等	80（无道具加成）
716	泽尼亚斯	仙	嬉戏	63355（仙之光环）	肉搏	43320	中	道具	99
184	玛利露利	水+仙	嬉戏	53730（大力士）	水之尾	53730（大力士）	良	道具、腹太鼓	50
210	布鲁皇	仙	嬉戏	45765	地震	33900	良	道具、巨大化等	45

仙系物攻技能虽然只有嬉戏这一招，但它足以支撑起整个仙系的物攻体系，90威力90%的命中率虽然算是差强人意，但仙系攻击的打击面和仙系精灵的抗性为这个技能加分不少。未来一定会有更多仙系物攻技能的出现，届时仙系物攻手的打法就会更加丰富了。

仙系中的高物攻精灵比较少，像MEGA迪安茜虽然有高达160的物攻种族值，但却学不会嬉戏，所以彻底和仙系物攻无缘。但剩下几只精灵都是非常出色的仙系物攻手，除了MEGA钢嘴娃娃和玛利露利这两只家喻户晓的老面孔外，MEGA云翅龙和布鲁皇也是有两把刷子的。MEGA云翅龙是目前唯一会龙舞的仙系精灵，让仙系物攻也存在着快攻清场的可能性；布鲁皇则是胜在威吓特性，这样它就能利用该特性去发挥出自己的联防优势，从而寻找到更多的机会。

特攻能力对比

编号	名称	属性	主攻技能	主攻火力	副攻技能	副攻火力	打击面	强化手段	速度种族值
282	MEGA莎娜多	超能+仙	高音	75289（仙之皮肤）	精神冲击	51480	优	冥想	100
670	永恒花仙子	仙	破灭之光	73290	能量球	31410	中	冥想	92
716	泽尼亚斯	仙	月之力量	66875（仙之光环）	十万伏特	32490	优	大地支配（配合力量香草）	99
719	MEGA迪安茜	岩+仙	月之力量	59707	原始力量	37710	良	冥想	110（无道具加成）
334	MEGA云翅龙	龙+仙	高音	55984（仙之皮肤）	流星群	62205（使用后降特攻）	优	无	80（无道具加成）
700	仙精灵	仙	高音	55984（仙之皮肤）	影子球	25520	良	道具、冥想	60
282	莎娜多	超能+仙	月之力量	49732	精神冲击	41880	优	道具、冥想	80
468	光翼兽	仙+飞行	魔力闪光	40680	气刃斩	38137	优	道具、阴谋	80

由于仙系精灵数量偏少的关系，仙系特攻手的阵容同样也不算庞大，但这些精灵个个都是精英，这还是相当难得的。

MEGA莎娜多凭借着仙之皮肤特性，成为了输出能力最强的仙系特攻手，甚至连泽尼亚斯都要甘拜下风，而且它的技能

配置在仙系精灵中也是一流的，能够打出各种令人意想不到的战术。简单来说，MEGA莎娜多除了物耐略低外，在其他方面都相当完美。而莎娜多因为特性关系，整体实力差了不是一点半点，不过它在上场后容易被对方误认为要MEGA进化，这时候可以围绕着戏法来做点事情。

仙精灵和MEGA云翅龙同样拥有仙之皮肤特性，仙精灵的优势在于无需占用MEGA进化名额，而MEGA云翅龙则胜在强大的耐久和回复能力，持续作战能力更强。泽尼亚斯则是凭借着“大地支配+力量香草”的搭配，曾在《口袋妖怪 X·Y》的神兽战中称霸了一段日子，如今随着以原始古拉顿为首的火系神兽的崛起，泽尼亚斯应该会收敛一些锋芒。MEGA迪安茜是目前唯一的MEGA幻神兽，同时也是仙系中少有的快攻手，战术打法比较简单暴力。光翼兽则是极少数学不会月之力量的仙系特攻手，不过它的战术重心在于“电磁波+天之恩惠+气刃斩”，仙系特攻对它来说只是锦上添花而已。



最后再来说一说神秘的“永恒花仙子”。这只色彩独特的花仙子是花仙子的一个特殊形态，在《口袋妖怪 X·Y》的剧情中出现，在游戏中还没有办法正常获得。它的种族值总和高达551，只比最终形态花仙后的种族值低1点，且特攻和特防分别达到了125和128之多。这只精灵的有趣之处在于能够学会专属技能“破灭之光”，这招有140威力和90%命中，具有50%的反伤效果，毫无疑问是目前最强的仙系特攻技能。对于能学会光合作用的永恒花仙子来说，破灭之光的反伤效果并不值得去过分在意。



文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏

幻影篇（4）

欢乐的中国年刚刚过去，大家在寒假中有没有什么特别收获呢？笔者前阵子回了一次国，虽然只有短短两周，但真的很不错！现在似乎稍微有点迟，但还是祝大家新年快乐。祝大家在新的一年里会创造更多美好的回忆，也希望在未来的日子有更多的口袋妖怪陪伴。在这一辑的栏目中，我们将继续介绍《幻影篇》的卡片。

舔舔糖、舔舔奶糕





我们先从仙系的口袋妖怪卡片介绍起吧！舔舔糖有60点HP，它的第一个招式为Lick Away（舔走），使用以后恢复舔舔糖身上所有的异常状态；第二个招式为Tackle（撞击），基本伤害为20。舔舔糖的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的舔舔奶糕有90点HP。它的能力为Tasting（品尝），在我方回合进行攻击前，我方可以抓一张牌，如果本口袋妖怪为前场的口袋妖怪，那么便可以多抓一张。它的攻击招式只有一个Light Pulse（光之波动），基本伤害为60，在对手下回合的攻击中，舔舔奶糕将免受除了攻击伤害之外的任何攻击。舔舔奶糕的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

天线鼠



话说这只口袋妖怪真的很可爱，比起皮卡丘更像是雷丘的进化前形态。天线鼠有70点HP，第一个招式为Nuzzle（蹭蹭），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；它的第二个招式为Spiral Drain（螺旋吸收），基本伤害为60，使用以后自身回复20点HP。天线鼠的弱点为钢×2，抵抗力为恶-20，交换消耗为一张能量卡。

www.dooland.com

迪安茜



迪安茜有90点HP。它的第一个招式为Sparkle（闪耀），对手下回合进行攻击之前需要先投币，如果是反面，攻击就会无效；它的第二个招式为Diamond Storm（钻石风暴），基本伤害为60，使用以后我方所有的仙系口袋妖怪均回复30点HP。迪安茜的弱点为钢×2，抵抗力为恶–20，交换消耗为一张能量卡。

小角龙、双头龙、三颜龙







小角龙有50点HP。它的招式只有一个Gnaw Off（咬掉），基本伤害为20+，投币，如果是正面，本次攻击追加10点伤害。小角龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的双头龙有90点HP。它的招式只有一个Slam（挤压），基本伤害为30×，投两次硬币，本次攻击的最终伤害为30乘以硬币的正面次数。双头龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

三颜龙有140点HP。它的能力为Dark Impulse（暗之波动），每回合在我方进行攻击之前，我方可以从废牌区内寻找一张恶系能量卡并给前场的口袋妖怪携带上。三颜龙的攻击招式只有一个Crazy Headbutt（疯狂头击），基本伤害为130，使用以后从三颜龙身上丢弃一张能量卡。三颜龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

粘滑龙、蜗滑龙、软体龙

粘滑龙有50点HP，它的第一个招式为Gooey（胶粘），使用以后自身回复10点HP；第二个招式为Tackle（撞击），基本伤害为20。粘滑龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的蜗滑龙有80点HP。它的第一个招式也是Gooey，使用以后自身回复30点HP；第二个招式为Gentle Slap（温柔击打），基本伤害为40。蜗滑龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

最终进化的软体龙有140点HP。它的能力为Slip Trip（粘滑旅途），双方玩家都不能从手牌中给己方口袋妖怪携带任何工具卡。软体龙的攻击招式只有一个Dragon Pulse（龙之波动），基本伤害为130。软体龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。







烈雀、大嘴雀





介绍完龙系的卡片之后，让我们来看看普通系的口袋妖怪。烈雀有60点HP，它的第一个招式为Whirlwind（旋风），基本伤害为10，使用以后对手将其前场与后场的口袋妖怪交换。烈雀的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的大嘴雀有90点HP。它的第一个招式为Fly（飞天），基本伤害为40，投币，如果是反面本次攻击便无效，如果是正面可阻止下回合间来自对手的所有伤害；第二个招式为Drill Peck（钻孔啄），基本伤害为60。大嘴雀的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。笔者一直很喜欢大嘴雀，觉得它很帅，特别是港译它叫魔雀，很有意思。

吉利蛋、快乐蛋





介绍到这里不得不提一下，大家在《ORAS》里的秘密基地打快乐蛋练级还爽吗？笔者看着自己口袋妖怪升级的速度几乎都要疯掉了，特别是带着1级的口袋妖怪开始打的时候，这真是一个收集图鉴与练级的福音呀！前阵子在网上看到一个全域都是快乐蛋的条码，感兴趣的朋友可以去搜搜。回归正题，吉利蛋有100点HP。它的第一个招式为Nap（小睡），使用以后自身回复30点HP；第二个招式为Lucky Punch（幸运拳），基本伤害为100，如果我方手牌中没有七张牌，本次攻击无效。吉利蛋的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

进化以后的快乐蛋有130点HP。它的第一个招式为Tender Vengeance（温柔报复），基本伤害为10×，投币，如果是正面本次攻击最终伤害为10乘以我方后场区所有口袋妖怪身上的伤害指示物数量；第二个招式为Charge Dash（蓄力猛攻），基本伤害为60+，我方可以多追加20点伤害，如果追加了，快乐蛋给自身也造成20点伤害。快乐蛋的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

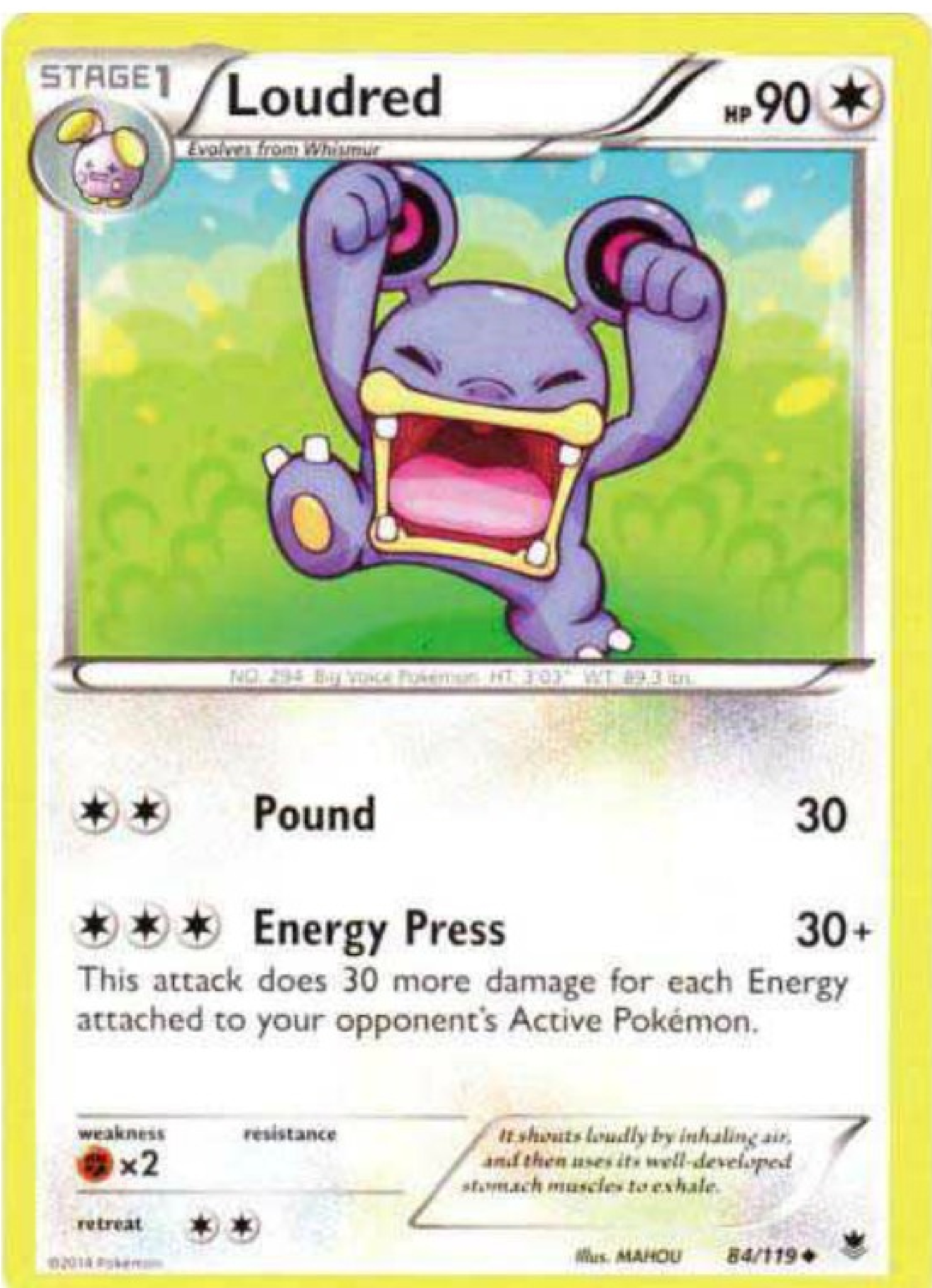
音波怪、爆音怪、爆音王

音波怪有60点HP。它的招式只有一个Screaming Fit（呐喊），使用以后敌我双方口袋妖怪都进入混乱状态。音波怪的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



爆音怪有90点HP。它的第一个招式为Pound（击打），基本伤害为30；第二个招式为Energy Press（能量拍击），基本伤害为30+，查看对手前场口袋妖怪身上的能量卡数量，每有一张本次攻击便追加30点伤害。爆音怪的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

爆音王的有140点HP。它的第一个招式为Boomburst（音爆），本次攻击给予对手所有口袋妖怪各20点伤害；第二个招式为Hyper Voice（高音），基本伤害为90。为什么笔者觉得最终进化的爆音王还没有爆音怪厉害，特别是爆音怪的第二个招式，简直是王道呀。





挖地兔、掘岩兔





挖地兔有60点HP，招式方面有Tackle（撞击），基本伤害为10；还有Mud Shot（泥浆攻击），基本伤害为30。挖地兔的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

进化以后的掘岩兔有100点HP。它的第一个招式为Smithereen Smash（碎击），基本伤害为30，投币，如果是正面，从对手前场的口袋妖怪身上丢弃一张能量卡；第二个招式为Earthquake（地震），基本伤害为80，使用以后我方后场的口袋妖怪各受到10点伤害。掘岩兔的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

双面鹿



双面鹿有90点HP。它的第一个招式为Tackle（撞击），基本伤害为20；第二个招式为Psybite（超能咬咬），基本伤害为50+，如果双面鹿身上携带着超能系能量卡，本次攻击便追加30点伤害。双面鹿的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

这张卡可以在前期凑数用，特别是作为不能进化的基本口袋妖怪卡，它的威力还是不错的。如果是组建超能系队伍，那么把就它放入队伍里好了。

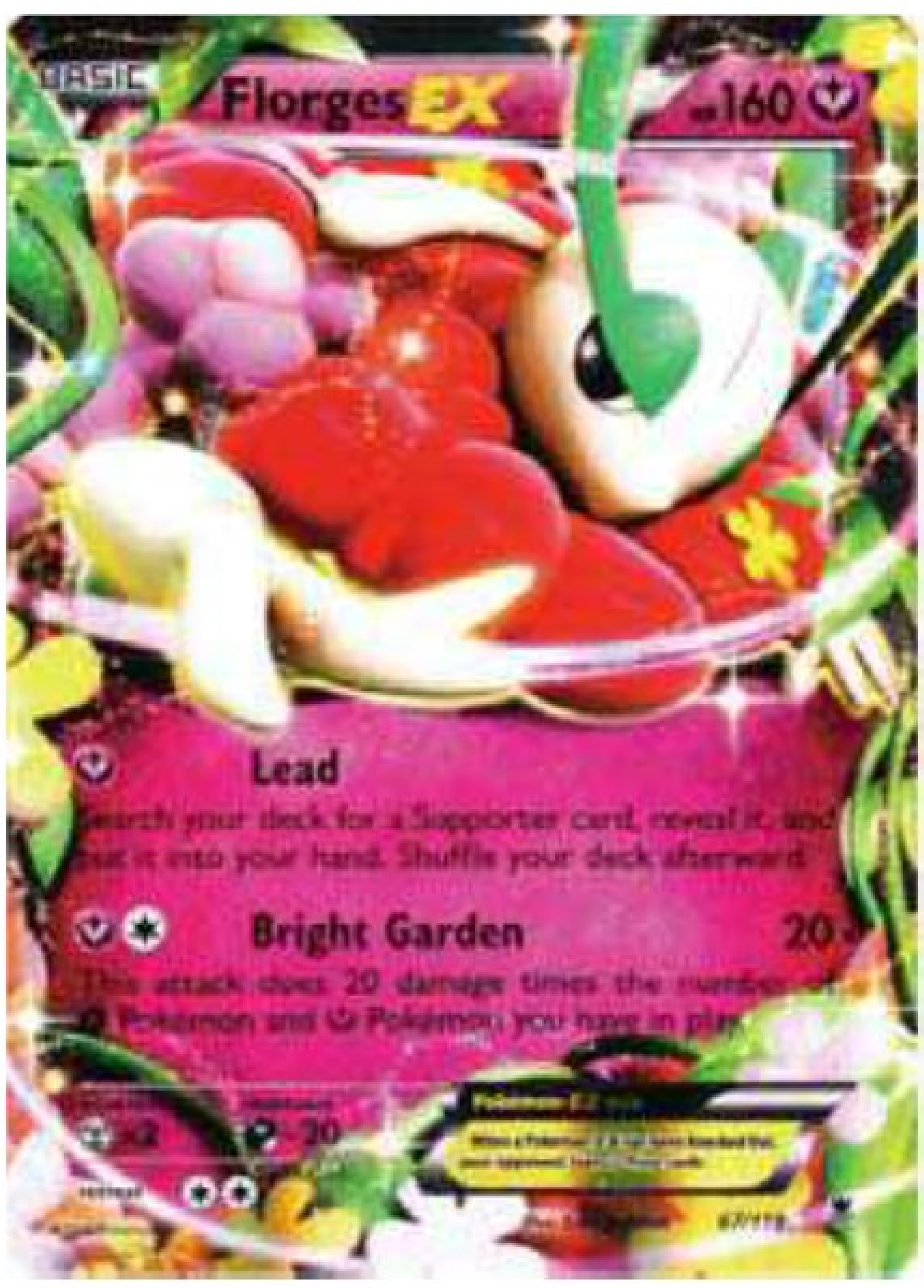
雷吉基加斯



雷吉基加斯有130点HP。它的第一个招式为Daunt（威吓），基本伤害为80，在对手下回合间，任意来自其口袋妖怪的伤害都将减少40；第二个招式为Heavy Impact（重击），基本伤害为100。

雷吉基加斯的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。

花仙后EX



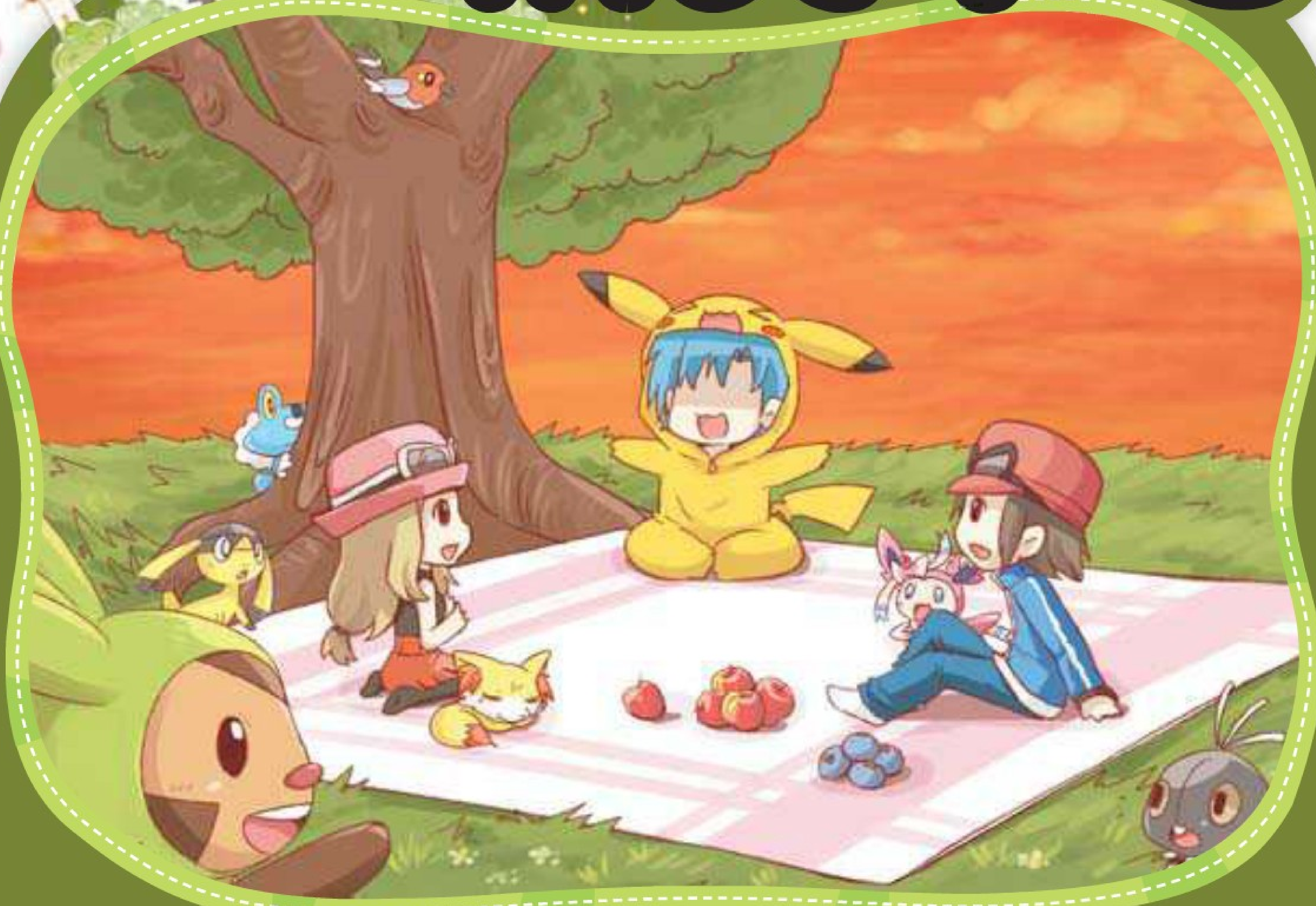


至此，大部分幻影篇中的卡片就介绍完了，而本辑中介绍的EX卡也只剩花仙后EX一张。让我们一起来看看吧！它有160点HP，第一个招式为Lead（带领），从我方套牌中寻找一张辅助卡并放入手牌中；第二个招式为Bright Garden（明亮花园），基本伤害为20×，本次攻击的最终伤害为20乘以我方场内所有草系与仙系口袋妖怪的数量。也就是说，算上花仙后EX自己，与我方后场中所有的卡位，本次攻击最多能打出120的伤害。所说相对于之前介绍的EX卡来说，她确实弱了一些，不过于毕竟是EX卡，HP的数量还不错，而弱点也是数量较少的钢系，大家可以适量选择。最主要的是它不需要进化就可以直接使用，确实很方便。

很开心能够进入崭新的一年，好像前几天是《口袋妖怪》十九岁生日来着？这日子过的，真是飞快！不知道官方在二十周年会有什么特殊活动，还是很期待的。希望各位今年也是每天都开开心心，一起陪口袋妖怪继续走下去吧！咱们下辑再见。

栏目主持 马修

精灵中心



虽然今年的春节来得比较晚，但是到各位拿到书时的3月下旬，春天还是来了，也因此，先人们留下了诸如阳春三月、烟花三月这样优美的词汇。而各位口袋玩家，在经历了去年末《宝石》重制版的精彩洗礼后，又在2月迎来了系列新作《口袋抓取方块》，虽然是衍生系列，又采用内购制，但这些都不影响该作是一款优秀的作品，因为游戏本体免费，大家可以在e商店下载体验一下，如果有卡关的，我们本辑还有详细攻略帮助大家花尽少的钱来完美游戏。而最近接连配送的两个世代的隐藏特性御三家精灵，相信也让很多玩家兴奋不已，总之，2015年的开年值得高兴开心的事情很多，而接下来，相信也会有更多精彩的作品和活动等待着各位。

难忘经历

小学三年级时接触《口袋》，第一次是玩的是《蓝宝石》，最难忘的经历是选美大赛，那天玩了一夜，结果被老妈发现了……顺便问小编。梦幻、雪拉比这些口袋妖怪，哪些可以通过正常途径得到闪光？

大连 冰雪容颜

阿鲁： 所以说，再投入也要注意周围环境，一夜的选美大赛成绩是不是浮云了？

库玛： 也许老妈只是说两句，不一定没收的。

昴星团： 幻兽也有闪光？

马修： 前面的好像没有正常途径，但最近剧场版预售特典那个阿尔修斯，据说可以。

玩家画廊扩大版·藤王蛇拟人

佛山 冰泉神平



温和的声音

一直对《口袋妖怪》抱有一种类似于信仰的东西，《α蓝宝石》到的时候，开机，进入游戏，开始的动画依旧那么熟悉，老任也是有心了。当跳下卡车到达未白镇的时候，那温暖的BGM差点让我哭出来。就像是用温和的声音对你说：欢迎回来，12年后的芳缘大陆。

汕头 金泽钊

昴星团：这作《口袋》做得的确是相当用心。

乌冬：我玩的时候看开头，还以为老任搞错了……

马修：被你说得我都很感动了，虽然玩的时候也和乌冬一样，以为是游戏搞错了……

库玛：很明显，你们对《口袋》的爱都不如金同学深。

创世神

《口袋妖怪》的种族值跟高考有关！（看起来很相似……）种族值650以上的不仅是神兽，还是学神，创世神表示求不黑。

西安 银

马修：高考……看来银同学是学霸。

库玛：创世神？难道这位同学是高考分数超过720了？

昴星团：用考分划分神兽，有创意！

阿鲁：你们这是考分歧视！

玩家画廊扩大版 来自黑暗



TragicComedy

纪念版2DS换3DS

有人要拿《红宝石》纪念版2DS跟我换3DS，到底要不要换呢？

厦门 烈焰圣狼VX

库玛： 纪念版？好像还不错。

昴星团： 这……2DS换3DS，没什么吃亏的啊，2DS不也是3DS的机型之一么？

马修： 看你是什么3DS了，旧版的话开3D一般也坚持不了多久，换2DS倒也不亏。但如果是New 3DS，就没必要换了。

阿鲁： 2DS是没有3D功能的3DS，看看你平常用不用3D吧，尤其是玩《口袋妖怪》这种大多数时候都没有3D的游戏。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
北京	海豚	93800970
大连	冰雪容颜	2380315174
大连	lzy	997962541
广州	糖果	1175616805
南昌	青色de璃	2234856064
南京	暗黑死神	307125752
南宁	鱼子君	903440957
韶关	万能充	2915378300
湛江	浩杰	619348845
中山	廖悲悲一	853822587

玩家画廊扩大版

信封祝辞



血猫miao

按捺不住低调

自从2002年经小伙伴介绍便爱上了这些装在精灵球里的口袋妖怪，此后所有正统续作都必玩（除了因钱没买的3D），一晃13年过去，从最初的《386绿宝石》到如今的的重制《宝石》，如今一路走来认识了一些比较好的机友，又让一些人和我一样入了坑烧成了骨灰。但现在由于家境状况加上长期24小时坐着各种游戏日常地玩让我患上了腰椎腰间盘突出，不好进身体越来越差，也丢了工作，但游戏的热情至死不渝，看着小伙伴们拿着3DS玩着《口袋》的对战交换不亦乐乎，而我只能干看着优酷上大神传的视频羡慕嫉妒恨，于是默默围观《UCG》、《掌机王SP》和《口袋玩家》的在下，终于按捺不住一直低调的风格，给写下了调查表……

南京 暗黑死神

昴星团： 欢迎死神同学以后也多寄回函表交流。

库玛： 这位同学现在是休养阶段么？祝早日康复。

阿鲁： 看起来还很痛苦啊，要不要考虑写写稿子什么的赚点外快？

马修： 鲁叔说的其实可以考虑，当然，写稿子力不从心，还可以考虑网店这一类可以在家从事的工作。

好友狩猎场·FC码交流场

这里需要大家在回函表中提供FC码和联系方式，有条件最好提供游戏中Mii名字和后花园的精灵属性及种类——当然，所有这些都是选填。联系方式除了QQ，也可以是微博、贴吧ID等。愿意公开QQ联系或曾经公开QQ的朋友们的QQ联系方式，其他朋友可以在下次发来时单独附上联系方式；已经刊登的朋友们也也已在以后的调查表上补完资料。

昵称	Mii名字	游戏中ID	FC码	精灵·属性	联系方式
廖悲悲一	Wylove		1091 9404 3848	虫	QQ：853822587
青色de璃	Mandy		2681 0446 7085	—	QQ：2234856064（不常上）/百度贴吧@菊草叶小艾

85辑调查之说说你在2015年的计划或愿望

期待能中大奖。

北京 张剑

学业进步，家庭和睦，父母健康快乐。最重要的是，得到本辑抽奖的一等奖作为新年礼物。

湛江 浩杰

希望能用我自己得到的钱（比赛获奖）光明正大地买下一台崭新的3DS。

广州 糖果

计划是完成2014年定下的目标：入手绫濑手办！

长春 Abali–zzw

买一台3DS或PSV。

中山 张毅华

希望能考上好高中，入手NDS或3DS。

上海 东方白

希望能与家人朋友平平安安啦。

深圳 梦幻

买到New 3DS XL，存够压岁钱。

深圳 张木头

去日本留学。

北京 WW

2015年我要高考了。打算高考后开始和小伙伴们一起做一款RPG，然后画一本同人本什么的，最后拿去卖。

常熟 瞳之翼

我希望2015年能够中大奖，并且祝愿身体健康，万事如意！

上海 顾春军

如果能抽中一等奖我就去买3DS！可以够我玩上至少一整年！

厦门 于博恺

2014年拿到了奖学金超开心XD，2015年也努力拿奖学金！也祝《口袋玩家》2015年越办越好。

深圳 乙皮

因为高考，2015年是我人生中重要的一年。今年的艺考比较困难，舞蹈招生人数缩得厉害……不管怎样，祝我在今年艺考高考取得好成绩哦！

大连 lzy

《口袋妖怪》乐趣多多，说说你玩《口袋》最近在忙着做什么呢?

过剧情的同时收集各种神兽！

厦门 guyo

育成，工欲善其事必先利其器，拿没育成的跟人家对战，说不定鲤鱼王都能把你巨沼怪玩死。

南宁 曾包

收集和抚摸吧……总觉得大家都拼命孵蛋刷5V6V打网战稍微有些恐怖呢，跟以前不能联机时完全不一样。

深圳 z皮

重制版三周目忙着满地找MEGA石和技能机，还有收集神兽大礼包，已经好久没有孵蛋对战了。

广州 皮比

收集图鉴，摸遍所有PM。

杭州 忧郁の蓝圣菇

《白2》龟速通关中，G6蛋坑已弃多日……当然，以后会填的。

厦门 进击的竹笋君

培养高能力的口袋妖怪。

中山 张毅华

《α蓝宝石》被老妈没收了，所以现在主要在《X》的7番道路上活动。

厦门 小白猪

唔，在研究组队来着，不过经常被秒。《α蓝宝石》是在愉快地刷努力组队，不过还是拿不准该组啥队。

南宁 玉子君

随缘捕捉的本命PM组真爱队，练级、抚摸、游戏，秘密基地旁种果实（居然只有三个树坑）……

上海 光の轨迹

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
菲陆斯	81	口袋画廊	《特别篇》小智	联系电话
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜·欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の 音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版

汕头 那个人

马修：图腾风格的伊维塔尔的说。



马修：这看穿一切还是淡定不下来的表情……

西安 银



桂林 龙飞屹



马修：这……莫西干头的大颚蚁么？



马修：这随时爆发的感觉，汗……

南宁 火车



马修：这次可怜的皮神貌似是看到鬼龙大大了？

大连 冰雪容颜

口袋聊天室

要中考了，不能玩游戏了……呜，手机也被收掉了，没有NDS，PSP也没有，《X・Y》都不能玩。神！赐我一个NDS或3DS吧！

上海 东方白

马修：这位读者也和刚才萝卜同学一样，尽力争取中考考好吧，那个时候跟父母提游戏机和游戏，就都很简单了。

好像猫姐的《Pokemew》的页数减少了不少诶！是被别的内容挤占了么？比如攻略，如果是，希望攻略研究连载完了，给《Pokemew》恢复吧！

重庆 狸藻

马修：主要原因是猫伊有了自己的工作而且很辛苦，但还是坚持继续填《Pokemew》，希望各位读者都能体谅猫伊同学。

玩《绿宝石》时，都打到龙天王了，角色不知道怎么走的走到墙上，连重新读档都没有办法，只好重玩。特囧啊。

汕头 哪个人

马修：这种BUG，貌似《钻石・珍珠》有，触发还挺费劲，但《绿宝石》还真第一次听说，话说你之前没用穿墙金手指吧？

能跟孩子一起看动画也是一种享受。

北京 海豚

马修：所以说下一代小朋友普遍幸福啊，和父母的共同语言应该比我们这代人小时候多很多呢。

《口袋玩家》的DVD中能有一些游戏视频就好了。

灵川 咕哩

马修：这个要看有没有游戏，有时也要看时间，比如这辑的《口袋抓取方块》，就纯因为时间关系没录成……

对《口袋》认识不多时，看到同学让波士可多拉（哥特拉王）载人冲浪，被脑补画面吓到了。

上海 桂狼

马修：哈哈，玩游戏时脑洞大开的话，会发现很多画面都难以去想象的。

换了学校之后，就很难买到《口袋玩家》了，每次去买《口袋玩家》总会用上两个多小时的时间。真是太痛苦了……

桂林 Dr.JZ

马修：辛苦了啊，其实也可以网购，现在合作的acgbook.com，快递费只用2元。

其实挺期待“《突击队》系列”能再出续作的。还有问一下，以前的《口袋玩家》，现在还买得到吗？

厦门 进击的竹笋君

马修：也是哦，3DS出这么久竟然还没出《突击队》续作。至于以前的《口袋玩家》，我们每辑邮购网购信息上有，就是有，没有的话，58辑开始往后的，还可以在读览天下的《口袋玩家》专页（koudai.dooland.com）买价格低廉的电子版。

作为高三学生，作为高三学生，作为高三学生！告诉我哪里有闪光梦特神兽吧！

中山 廖悲悲一

马修：强调了这么多遍，原来是问这个……我的回答是：有！比如最近配信的剧场版预收券特典阿尔修斯，但是，非常看运气。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

深圳 梦幻



马修：这梦幻看着是个小萝莉啊。

上海 光の轨迹



马修：虽然光轨同学说不会画毛绒绒，但实际上毛绒感已经表现得很到位了。

深圳 Z皮



马修：看着很胖的皮卡丘。

南宁 NINA



马修：原始海皇牙，真有体内流动深蓝海水的透明感呢。

厦门 小白猪



马修：鬼蝉，要么满血，要么濒死，就是这么有风骨！

厦门 烈焰圣狼VX



马修：最适合沙尘暴战术的精灵，大家说是不？

网购/邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元。62～64、75～77、86、87辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48.00元。

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、228～231辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.9，定价35.00元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6：定价28元；VOL.14，定价32元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，**快递费仅2元，购买满28元快递包邮！**

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

邮购 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



风沙（2）

文/新房客
图/凌宇沫

地球上的陆地和海洋总面积约5.1亿平方千米，其中海洋面积约3.61亿平方千米，占全球总面积的71%，陆地面积约1.49亿平方千米，占全球总面积的29%。地球都这样，更何况是人类。人心天生就偏向一边，因为这个缘故，我们对事、对人的判断，从来就不可能做到公正、公平，善恶正邪、黑白是非，谁能准确判断……

4.秋叶镇

秋叶镇是芳缘地区东北方的一个小镇，它的西边正是114号道路。这里由于十分靠近烟突山，所以时常会有火山灰飘着，那些火山灰令当地的植物长得很茂盛，也正因为如此，秋叶镇是一个农业小镇。秋叶镇并不是一个多大的城镇，所有的商业中心都挤在了一起。以口袋妖怪中心为中心点的大型广场包含了各种小商店、咖啡馆、超市，还有口袋妖怪选美大赛的场地等。

这是在口袋妖怪中心附近的一家星巴克。这栋建筑物是前不久刚刚翻新的，以前只是一间普通的私人咖啡馆，但由于最近这些年连锁店越来越强大，所以已经被星巴克取代了。

“发源地在西雅图的星巴克居然在这里也开了分店。”在队伍中等待的这个带着小礼帽的亚裔男子对身旁那个披肩长发的白人男子说，这正是之前在流星瀑布的那个海洋团的男子。

“我以前来过这里，并没有。”这位白人男子与亚裔男子的打扮十分相似，两个人的品位大概一致，他正是之前在流星瀑布的那位岩浆团的小首领艾伦。

“世界变了。”这亚裔男子的名字为泰伦斯。

“你要喝什么？我请你。”艾伦问。

“不用，我请你吧。”

“客气什么，上次在凯那市海边的酒吧是你花的钱不是？”

“也是你啦，我只是负责了车费而已。”

“不不，我很感谢你请我出来。”艾伦说。

“那好吧。中杯派克，留空位，少冰。”泰伦斯对收银员说道，“就这样了，谢谢你。也谢谢你，艾伦。”

“这是我的荣幸。”

阳光透过落地窗照射在咖啡馆里，但由于屋顶甚高，加上房内的装修都是深棕色的，这里并没有显得很明亮。泰伦斯与艾伦此刻就坐在靠窗的一个座位，窗外可以看到像雪一样飘落的火山灰，还有不远处的烟突山。

咖啡似乎已经成了每日的必需品，但人想见一面却是很难。泰伦斯起初只是与队友埃尔顿分头行动，埃尔顿负责追岩



浆团，自己负责查看一下那个与岩浆团大打出手的孩子奥兰多。而艾伦也是一样，在自己与同伴被埃尔顿的剑牙蛇袭击的那一刻，他留下了大卫与海丽，带着从博士手中抢走的陨石先走了一步。

两个人就这样坐着，简单地聊着。虽然是很好的关系，但介于一个在海洋团一个在岩浆团等一些因素掺杂其中，始终都有许多顾忌。

“你看。”艾伦把先前从博士手中抢过的陨石放在了桌子上。

“即使岩浆团不抢，海洋团也会想要抢的。”泰伦斯望着这块闪闪发光的小陨石不禁赞叹道，“好美啊！你介意我拿在手里看一下吧？”

“怎么会，看吧。”艾伦很放心地看着泰伦斯把玩那块小陨石，反正也不是什么重要东西，这一点他一早已经知道了。

“想靠这个小东西就让火山喷发恐怕不太可能吧？”泰伦斯略带怀疑的问。

“我也觉得不可能，不过……”艾伦看了看手机，似乎是有岩浆团的人发消息给他，“既然是上面的命令，那负责送过去就好了。”

“嗯……什么时候？”

“他们已经在烟突山顶等着了。”

“这我也发现了，而且还建立起了一系列的复杂仪器。”泰伦斯把手中的一张照片展示给艾伦看，“其实山顶还蛮漂亮。你还记得我们一起爬烟突山那次吗，很辛苦才爬上去。”

“是，气温太高的时候爬山可真是个问题，哈哈……”

“或者冬天去会好些。”

“当然。”

外面依旧阳光十足，但室内光线却依旧淡然，高高的屋顶，深棕色的装饰……星巴克的外面、几十米见方的购物中心，秋叶镇的口袋妖怪中心里……

十岁的孩子奥兰多将手中的精灵球从护士手中取了回来：“谢谢。”他走出了口袋妖怪中心看着手中的超级球，虽然有一丝不舍，但还是按动了手中的仪器，随后将超级球抛上了半空，不一会儿另外一个精灵球从半空中飘落下来掉在了他的手中，精灵球打开，一只穿山鼠从球里跳了出来。



宝贝龙一定是只没什么特长的口袋妖怪。不过也正如他所料，这只宝贝龙会的技能有限，而且身手也不是很灵活。奥兰多时不时地都会为它着急，偶尔也曾把它放出来与其他口袋妖怪对战，但它常是被打到满地跑，久而久之奥兰多就对它产生了一些不厌烦的心里，虽然也想把它奇迹交换出去，但毕竟宝贝龙也是很稀有的口袋妖怪，奥兰多一直没有舍得。但有意思的是，由于宝贝龙一直待在奥兰多身边，不知不觉已经进化成了甲壳龙。虽然说整体能力相比起以前来说是有了那么一点进步，但奥兰多依旧很少把它放出来进行口袋妖怪的战斗。奥兰多一直都很喜欢甲壳龙的进化型血翼飞龙，所以一直期待着它早日进化。

“穿山鼠，这是长鼻叶，是我刚刚过来这边时收服的，当时它还是橡实果。说起那只沼跃鱼，还是当时一个怪博士送给我的救命礼，那时候还是水跃鱼

“长翅鸥换成了穿山鼠！”奥兰多蹲下来摸了摸穿山鼠，“进化成穿山王应该还是很厉害的吧！”穿山鼠看着自己的新主人歪过了头，脸上完全没有一丝开心的表情。或许它已经被这样交换来交换去太多次了，心已麻木。

奥兰多放出了自己的沼跃鱼、长鼻叶、音速鼬还有甲壳龙：“你们都来看看，穿山鼠很可爱哦！”甲壳龙听到他这样说似乎十分不开心，转过了身子背对着奥兰多与其他的口袋妖怪。这只甲壳龙是由前不久被奥兰多奇迹交换来的宝贝龙进化的。不过奥兰多却对它始终存在一种厌恶感，他总觉得这只被人奇迹交换出来的

……音速鼬是陪了我好久的口袋妖怪了，是我把它领到这里的，我有责任把它送回去呢……”奥兰多一边领着自己的四只口袋妖怪往前走，一边对穿山鼠介绍着自己这几个月以来的经历……他不经意间走到了星巴克那边，一股微风吹过，火山灰吹了一脸，他不禁一甩头，这下子正好看到了在里面的泰伦斯与艾伦。

“啊！”他敏捷地后退一步藏在了那扇大落地窗旁边，并把自己的口袋妖怪们都收了回去，只留了沼跃鱼在外面。

“这两个人在这里做什么，莫非在交换情报？”奥兰多探着头望着里面的景色，发现了桌子上放着的那块小陨石，

“陨石……我需要那个……”

“喂，奥兰多！”奥兰多被这突如其来的呼唤声吓了一大跳，回头一看竟是之前在烟突山被他救的那个什么博士。

“嘘嘘！”奥兰多对起初被他误认为是医生的人小声说道，“你做什么，吓死人了！”

“在这里遇到你真巧啊，咦，你在往里面看什么？”博士说着便把手放在窗户上向里面望了去，“里面有什么好玩的吗？”

“走，走！”奥兰多一把拉起博士的胳膊一边将他拉到了停车场内，并藏在了一辆大卡车的后面，“你在这里做什么？”

“哦！我是索蓝斯博士，你还记得吗？我的家就在南边一点的地方。”博士将手放在了头顶摸了摸那头发掉的越来越多的脑袋，“咦，刚刚在星巴克里坐着的那两个人好像在哪里见过……”

“你想多了吧！”奥兰多打量着博士，“你是博士？是研究什么东西的吗？还是博士学位？”

“我是研究陨石的博士呀，不然你以为呢？”

“我还以为你是穿着白袍子的旅行医生呢。”奥兰多从口袋里翻出了一块小石头，“这是我不久前在流星瀑布捡到的，送给你，别跟着我啦。”

“你这只是普通的小石头啦！”博士几乎都没正眼看奥兰多拿出的小石头，“我需要的是被岩浆团抢走的那块陨石，你能帮我取回来吗？哦！”博士忽然恍然大悟，“星巴克里那个留着长头发的年轻人不就是岩浆团的人嘛！”

“我才懒得管你，我又不认识你！”奥兰多说着便往前跑了起来，“你追得上就来追呀！”

“等一下！”博士年纪大，哪里跑得过奥兰多，跑了没几步就气喘吁吁了，“我家就住在这里南边一点的地方，如果你把那块陨石拿回来，我不会白要你的，我会拿技能机和你交换的，你也想你的沼跃鱼学会一些实用的技能吧？”

“啊，沼跃鱼！”奥兰多大吃一惊，“我居然忘了沼跃鱼！”说完便加快脚步向星巴克那边跑了过去……

“这孩子靠得住么……”博士看着奥兰多慌慌张张地跑开了，不禁觉得自己可能看错人了……



这时恰好泰伦斯与艾伦从星巴克出来，他们二人正欲告别时忽然发现角落里站着一只不太引人注目的沼跃鱼，这只沼跃鱼呆呆地望着二人，活像一个雕像。这东西显然吓了二人一跳，不过二人似乎并没有太在意，只是笑着摇了摇头，之后相互告别，离开了这里。



见到二人走远了，奥兰多才跑到了沼跃鱼身边："你没事吧？"沼跃鱼立刻露出了笑容，活蹦乱跳地抱起了奥兰多，与刚刚呆呆的样子完全不同。

"没事就好了，原来你刚才是装的，我还以为你被吓傻了。"沼跃鱼摇了摇头表示自己没事，拉着奥兰多往星巴克里走了进去。

"做什么，你口渴了，要杯水吗？"奥兰多一边与沼跃鱼说着，一边望向了泰伦斯走去的方向……

后面追过来的博士将一切看在了眼里，自言自语道："虽然奥兰多不知道，但那只沼跃鱼很可能已经看穿了一切……"

5.山路

另一边，埃尔顿见到艾伦离开，只留下了大卫与海丽在这里挡着自己，不禁暗自咬了咬牙，估计那陨石早已被艾伦拿走了吧。

"你一个人想干什么？"穿着岩浆团队服的海丽拦在了埃尔顿面前，指着他背后的剑牙蛇说，"这条蛇卖不卖啊？"

"不，小姐。"埃尔顿不慌不忙地说了这句话也学着海丽指剑牙蛇的样子指着她，"不过，攻击你倒是可以，剑牙蛇！"话音刚落，训练有素的剑牙蛇已冲向了海丽，将她整个缠了起来，并张开了血盆大口，对着她吐着芯子。

"哇……"海丽惊叫了一声便昏了过去。

埃尔顿见状轻蔑地指向了大卫，"那边的，你还想继续挡路吗？"

"当然不会让你就此通过，你是想阻拦艾伦吧……"大卫说罢便抛出了三个精灵球，火炭龟、熔岩蜗牛与利爪猫同时出现在了他面前。剑牙蛇与利爪猫一见到彼此，眼中纷纷起了杀机，要知道这两种口袋妖怪自古以来便是天敌。

"你太啰嗦了，我要尽快打败你去追

那个长头发的。”埃尔顿也抛出了两个精灵球，雷电兽与太阳岩挡在了自己前方。他欲呼唤剑牙蛇过来队伍这边，哪知它已冲向利爪猫与它扭打了起来。

“好吧剑牙蛇，你专心对付那只利爪猫，这两只交给我们来应付了。”埃尔顿耸了耸肩，指着熔岩蜗牛与火炭龟，对自己的两只口袋妖怪下了命令，“速战速决，雷电兽，用十万伏特打火炭龟；太阳岩，用岩崩把它们砸起来！”

“躲起来！”大卫一声令下，熔岩蜗牛与火炭龟纷纷躲进了自己的甲壳内，十万伏特与岩崩都打空了，“你上当了，好机会，火焰放射！”刹那间两只口袋妖怪的甲壳都发射出了熊熊燃烧的烈火，比较敏捷的雷电兽闪开了这突如其来的攻击，但太阳岩由于行动缓慢就被烧个正着。它缓缓地晃了晃自己的身子，口中吐出了一口黑烟。好在它是岩石系的口袋妖怪，并没有受到太大伤害。

看来这人比想象中的难对付些……埃尔顿边想着边继续命令自己的口袋妖怪攻击：“雷电兽，利用你的敏捷与地势，全力进攻，速战速决。”雷电兽听到之后，敏捷地跃上了高处的山石，上蹿下跳地绕到了大卫背后，向着不远处的利爪猫发射出了一束细小的电火花，利爪猫由于正在与剑牙蛇厮打，并没注意到雷电兽的攻击，一个不留神，它被电磁波麻痹了，一麻痹，身体立刻不听使唤了，剑牙蛇瞅准时机，甩尾一拍便将利爪猫击到了岩石上。

“可恶，居然趁着利爪猫不注意来攻击它！”大卫的脸上露出了愤怒的表情，“火炭龟，熔岩蜗牛，用火焰放射打那只雷电兽！”两只口袋妖怪听了命令转过身子对着山上的雷电兽连续地发射着火焰，但由于雷电兽速度较快，且周围藏身的山石较多，它安然无恙地躲开了所有攻击。

大卫见状更是恼火了，利爪猫被击昏，以剩下的两只口袋妖怪的速度绝对不可能击败眼前这人。他脑筋一转指着埃尔顿命令道：“既然都是混蛋，那你们攻击他！”

两只口袋妖怪向着埃尔顿发射出了火焰放射，不过太阳岩造出了一面透明的光墙将两束火焰挡了下来。

“速度慢可不是什么好事儿。”埃尔顿忽然噗嗤地笑出了声，“真的。”

“哎呀！”昏倒的海丽忽然爬起来，抛出了两个精灵球，“我再也看不下去了，圆顶骆驼，瓦斯弹用烟雾把这里包围起来！”

“你不是昏过去了吗？”大卫被忽然跳起来的海丽吓了一跳，这样看来她刚刚是装昏的，圆顶骆驼与瓦斯弹从精灵球里跳了出来，没等出手剑牙蛇已经抢先一步冲了过来甩出了冒着毒液的尾巴，一击便将两只口袋妖怪击到了利爪猫旁边，这一



砸反而把刚恢复了一点精神的利爪猫又砸昏了。

“我不是说过，速度慢不是什么好事儿了么？”埃尔顿说着对雷电兽下了命令，“把那两个火系的家伙也麻痹掉。”

“想得美！”大卫说了一声，火炭龟的背后便冒出了一股浓浓的烟雾，周围立刻布满了烧焦的煤炭味道，埃尔顿与自己的口袋妖怪们纷纷咳嗽了起来，这还不止，忽然埃尔顿觉得自己脚下一空，岩石一崩塌，他跌入了下面的大洞里。

“剑牙蛇，太阳岩！”埃尔顿喊了一声，太阳岩听到声音先飞了下来，它留意到了大洞角落里有一只小哥特拉，原来这个陷阱是海丽的小哥特拉搞的鬼。小哥特拉见到太阳岩飞了下来，立刻挖洞要走。

“你也别想逃！”埃尔顿刚说完，太阳岩便使用念力控制起了小哥特拉，并把它抛到了地面上。

“居然这么卑鄙。”埃尔顿见到周围的烟雾散去了，抬头一看这洞还真是深，单凭自己的力量是爬不出去的。他抱住了太阳岩，一点一点向上升。在即将到洞口的那一刻，一束火焰突袭而来，多亏太阳岩的念力挡住了这束火焰。等到了地面上的时候，埃尔顿发现大卫与海丽早已不见了，连剑牙蛇与雷电兽也不见了踪影。

“可恶……”他向前跑了几步，发现了石壁上有一个大洞，“莫非他们从这里挖洞逃走了？”他回想着岩浆团说过要把陨石送去什么烟突山的事，便立刻拿出手机给泰伦斯传了个短消息：“我去烟突山追岩浆团。”

“我大概要从秋叶镇这边爬山路上去了。你呢？”泰伦斯的短消息传回来了。

“岩浆团在114号道路上挖了个山洞，看样子想直接挖到凹凸山道。”

“那我们就是从两个方向上山了，你有自行车吗？”

“要什么自行车……不说了，赶路。”埃尔顿摇了摇头将太阳岩收回精灵球内向山洞里走了进去……

6.圆环

与此同时，就在埃尔顿与岩浆团打斗的时候，远在烟突山东边的沙漠地带也有了动静。

遗迹狂人拿着放大镜对忽然从沙漠中出现的自称什么“警卫队公会的兵长”的辛吉尔看来看去，似乎他眼前这个大活人是个什么没有知觉的化石一般。

“你看够了没有！”他的徒弟心儿吼了一声，紧接着便向辛吉尔招了招手并把遗迹狂人拉进了旁边的屋子里。

“干什么，我的好徒弟，你让我再好好看他几眼。”遗迹狂人抓起放大镜便要继续出去观察辛吉尔，但却被心儿拉住了。

心儿小声对遗迹狂人说：“他刚刚喊什么吉拉齐，那是什么？”

遗迹狂人斜视了心儿一眼：“你没理由不知道吧？”

“当然知道……”心儿煞有介事地说，“莫非是吉拉齐送他来的？”

“这样的话我们就可以捉到吉拉齐了！”遗迹狂人说着便张开了两只手，心儿见状与他击了击掌，“耶！”

两人蹑手蹑脚地回到了辛吉尔的身边：“你好。”

“做什么？”辛吉尔见到两人贼眉鼠眼的模样，不禁淌下了一滴汗水，“你们要做什么？”

“没什么啦，请问你说到的吉拉齐……”心儿说，“你是遇到吉拉齐了吗？”

“吉拉齐？”听到这个名字，辛吉尔的表情立刻变得严肃起来，“是，是吉拉



齐毁掉了我的村子！”

“快说说，快说说！”遗迹狂人给辛吉尔端来了一杯水，“喝点水慢慢说。”

辛吉尔抓了抓脑袋，尽力回想着之前发生的事情，然而无论他怎么想也想不起来，他只记得自己正在跟父亲交谈，之后天上开始掉落燃烧着大火的陨石，再之后自己就在这个秘密基地了……

“想不起来了！”憋了半天的辛吉尔蹦出来了这么一句。听到他这样说遗迹狂人与心儿顿时觉得失落透了，二人对望了一眼先后跑去了旁边的房间。

遗迹狂人顺着门缝偷偷地看了一眼辛吉尔：“我看他是故意瞒着不想说，你觉得呢？”

“心儿也不清楚呢。”心儿回想着她遇到辛吉尔的时候，“不过他说什么吉拉齐毁掉了他的村子，是什么意思……但他好帅哦，说不定可以做我的男友。”

“你不要对这种来历不明的人动歪脑筋啦！”遗迹狂人把正扒着门缝眺望辛吉尔的心儿拉到了一边，“不要以为我不知道，你拜我为师的目的其实是想四处走走，出来旅游找年轻的美男子做男朋友，但你不要忘了，我们的目的是考古！考古！考古！”遗迹狂人特意把考古两个字说地很大声。

“所以你不要被他的长相迷惑而坏了大事！”遗迹狂人说着拿出了精灵球，“我觉得他是个活化石，科学怪人之类的。所以我要抓住他，并查看一下他的脑电波，看看他脑子里究竟有什么记忆是他没有告诉我们的。你快让化石百合用草绳把他困住，然后下午我过来让念力土偶来查看一下他脑袋里到底有什么。”

“好啦好啦，知道了啦……”心儿极不情愿地从口袋里翻着自己的精灵球，“出来时明明说这个工作自由度很高的，还不是事事都要听师傅的安排，唉……”

“别再嘟囔了，快去把他绑起来。”

“知道了知道了……”心儿从精灵球里放出了地鼠与化石百合，“地鼠，你带着化石百合挖洞到辛吉尔脚下，然后化石百合用草绳把他绑起来。”

“用得着这么麻烦么？”遗迹狂人催促道，“别浪费时间了，快直接去绑吧。”

“他的身手可不简单哦师傅。”心儿说，“小看他可是会吃亏的，他刚刚抓我的手，到现在还疼。地鼠，化石百合，快去吧！”地鼠从地下钻了个小洞，化石百合缓缓爬到了洞口边，顺着洞口伸出了两束蔓藤缠在了地鼠的身上，地鼠斜视了化石百合一眼，似乎很不喜欢它的举动，它的意思大概是让地鼠单独过去绑辛吉尔。化石百合轻轻拉动了一下藤条，并哼哼唧唧地叫了两声，似乎是在叫地鼠快点行动。

“化石百合的速度太慢，爬过去的时候天都黑了，地鼠你就带着蔓藤过去吧。”心儿劝着。听到主人这样说，地鼠只好服从命令，拉着化石百合身上伸出的蔓藤挖洞向辛吉尔去了。

辛吉尔正盘着双腿坐在床上思考，忽然脚下的地面传来了隆隆声，低头一看，一只地鼠冒出了头。他看着这地鼠的两只眼睛，眼神里满是天真，便忍不住蹲下来摸了摸它的脑袋，哪知这一摸地鼠忽然露出了奸诈的表情，二话不说绕着辛吉尔的腿转了圈，几秒之内便用草绳将他的两条腿绑了起来。

“好好好！做得好！”遗迹狂人拍着手掌走了出来，“这样一来你就没法反抗了！”不过辛吉尔毕竟是警卫队的队长，虽然脚被绑住了，但他的手还能动，他纵身一跃便扑向了遗迹狂人。

“啊！”心儿吃惊地从房间内冲了出来，看到辛吉尔与遗迹狂人正在厮打着，辛吉尔明显占上风，他已经把遗迹狂人按倒在了地上。

“你们到底要做什么？”辛吉尔问道。这时房间里传来了化石百合的声音，两束蔓藤从房间内飞出，绊倒了辛吉尔，并顺势把他整个绑了起来。

“哎哟哎哟，心儿快来扶扶我！”遗迹狂人年纪大了，被辛吉尔这一打差点闪了老腰。

“师傅！”心儿跑过来将遗迹狂人扶了起来，“快到屋子里歇息一会儿。”她一边搀扶着遗迹狂人一边回头羞涩地看了辛吉尔一眼。

“你们到底要做什么，放开我，放开我！”辛吉尔喊道。

“别吵啦！”房间里传来了遗迹狂人的声音，“下午你就知道了，哎哟……疼死我了，心儿快给我贴一块膏药。”

“知道了，你安静地躺一会儿吧。”房间里传来了心儿的脚步声，她匆匆忙忙地跑了出来并在一个小急救箱里翻出了一些应急用品，当她走到辛吉尔身边的时候故意压低了声音对他说，“师傅要对你不利，等会儿我趁机把你放走，不过你要带我走哦！”说完后冲辛吉尔眨了眨眼，紧接着又匆匆忙忙地向遗迹狂人那边跑去了……

“喂，放开我！”辛吉尔向着那个房间又喊了一声。

烟突山北部的秋叶镇，奥兰多领着沼跃鱼从星巴克里走了出来，他望了望四周，思考着那两个人到底去了哪里，最后他的目光落在了南方的烟突山：“我觉得爸爸一定是往烟突山去了，虽然他故意往北边走。”

“爸爸？”博士忽然蹿了出来，“谁是你爸爸？”

“你怎么又来了……”奥兰多见到博士也跟了过来便极其不耐烦地说，“行了行了，怕了你了还不行嘛，我送你一只口袋妖怪，赶紧走吧，好不好……”

“我不要口袋妖怪啦，而且口袋妖怪怎么能随便送人呢。”

“怎么不可以啊，奇迹交换不就是送来送去嘛！”奥兰多说着把梦妖的精灵球拿了出来，“这是我爸爸给我抓的，我已经有图鉴了，放在身上也是占地方，送给你了。”

“你这种想法很可怕呀！”博士把精灵球还给了奥兰多，“你究竟是不是对口袋妖怪有着真诚的爱心啊，你到底是不是把它们当朋友来对待啊。”

“哪里来的这么肉麻的话呀，什么真诚的爱情……”

“是爱心！”

“哦，什么爱心啊、朋友啊乱七八糟的。我自己身上带的当然是我的朋友，这新抓来的跟我毫无感情算什么朋友。”

奥兰多把梦妖的精灵球塞进了自己的口袋里，“不跟你说了，我要走了。我跟你说，你不许再跟过来了，否则我叫警察！”奥兰多一边指着博士一边往后退去，退了一段距离后便转身跑了起来。

博士看着他放出了音速鼬，一人一口袋妖怪一起往烟突山方向去的背影，不禁感叹道：“现在的孩子啊……”感叹完还不禁大喊了一声，“别忘了，我是索蓝斯博士，住在南边儿，烟突山附近！如果拿回了陨石记得送来我家……”

奥拉多捂着耳朵跑进了满是火山灰的树林里：“真是吵死了，我只想自己一个人做我想做的事情。在家里爸爸就总在命令我做这做那，出来了还是这样……”正跑着，前方的一个光点引起了他的注意。

“咦？”奥兰多领着音速鼬向前方的光点走去，越走近光点越亮，最后出现在他眼前的是一个金色的圆环，而环中央则是黑漆漆的一片。

“啊！这……”奥兰多看着这个金色的圆环不禁大吃一惊，这个圆环他可是见过，而且他现在的处境也与这个圆环有着莫大的联系。

“音速鼬，你还记得吗？”奥兰多看着那个圆环说，“当时和爸爸吵完架以后我便带着你从家里跑出来，去了咱俩常去的小花园的高尔夫球场，咱们就是在那看到了这个圈圈。我觉得好奇就触碰了一下，结果就来到了现在这个世界……”

“嘿嘿……”不知道哪里传来了一阵笑，这笑声像是来自一个四五岁的小男孩子。

“嗯？”奥兰多往周围看了看，并没有看到什么人。他的心此刻正飞快的跳着，“音速鼬，说不定这一碰我们就可以回家，但也可能会去到更远的地方，你准备好了吗？”音速鼬点了点头，示意奥兰多没有关系。

奥兰多吞了下口水向着那圆环中央伸出了手，圆环内发出的力量将奥兰多吸了进去，音速鼬见状也跃起身子冲入了那圆环内……

奥兰多只觉周围一片漆黑，眨眼间身体已经失去平衡掉了下去，再睁眼时发现自己正身处一个刮着风沙的大沙漠中，那圆环就在自己上方，音速鼬随后也从里面跳了出来。

“怎么感觉还是在芳缘啊！”奥兰多拿出手机发现信号十足，而上面的地图显示自己依旧在芳缘地区，“对啊，只是到了烟突山的东边……”沙漠中的风沙实在刮的人睁不开眼，奥兰多捂着脸靠着背后的石壁挪了两步，要赶快找到地方躲起来才行……奥兰多缓缓地往前挪着脚步，忽



然他觉得手摸到的地方有些软，轻轻一捅发现石壁内居然有个秘密基地，那软软的部分就是基地的入口，那只不过是一扇被做成了与石壁颜色相同的门而已。

奥兰多与音速鼬钻进了秘密基地，发现这里是一个研究所样式的地方，而门口也插着一支像是大多数秘密基地都有的小旗子。奥拉多偷偷将小旗子取下来放进了自己的背包，并试着往里走了几步，没走多远便看到了被绑住的辛吉尔。

“哇，你、你这是在做什么……”奥兰多看到眼前的景象，不禁吃惊地说道，“你……”

“谁？”听到说话的声音，心儿立刻从房间内跑了出来。

“唉？”奥兰多见状立刻捂起脸往外跑，“不好意思，我好像出现的时机不对，我不是故意要偷看的，音速鼬我们快走！”他边说边偷偷将沼跃鱼的精灵球丢了出来。

“喂，孩子！”辛吉尔喊道，“这些人要杀我，快救我！”

“什么？”奥兰多停下脚步回过了头，“这女人要杀你？”

“嗯，快点救我！”辛吉尔说，“相信我，我是警卫队的队长。”

“那就是警察喽？”奥兰多打量了辛吉尔一眼，“警察应该有自救能力吧，我就不插手了……”

“你理解错了，你错了！”心儿拍了拍辛吉尔的肩膀，“我们并没有要杀你，只是想知道你与吉拉齐是什么关系，而吉拉齐又在哪里！”

“吉拉齐？”奥兰多听到心儿的话立刻提起了兴趣，“就是那拥有类似星星的外型、背部有两根布条、腹部有类似眼睛的小怪物，它每1000年苏醒一次，还拥有可以实现任何愿望的能力的家伙？”

“是啊……”心儿回答道。

“祈愿口袋妖怪，纯洁的歌声可以将沉睡了1000年的吉拉齐唤醒。它可以帮助人们实现任何愿望。当它在沉睡时会被坚硬的结晶体包住身体，保护自己不受侵扰。”奥兰多继续说。

“你就不要再继续读智能手机上的资料了……”心儿眯着眼睛说，“就是这个东西，你不要怀疑了，吉拉齐，吉拉齐，吉拉齐……”

“你知道吉拉齐？”奥兰多问道辛吉尔。

“你快走吧！”心儿走过来往外推搡着奥兰多，“你不是正要走么，不是觉得警察可以自救么，快走吧。”

“别推我……”奥兰多扭了扭腰领着音速鼬走到了秘密基地的入口，“外面风沙那么大，你让我休息一会儿再走总可以吧，我不会管你们的事的。”

“好吧，量你个小朋友也不会怎么样。”心儿说着放出了地鼠与化石百合，挡在了辛吉尔身前，“我去继续给师傅准备点资料，你们待在这里好好看着这个帅哥哥还有那个小帅哥，别让他们靠得太近。”嘱咐了一番之后心儿便走进了遗迹狂人所在的房间。

奥兰多向辛吉尔点了点头示好，不过他的目光立刻与那眼神不太友善的地鼠与化石百合对上了，也只好无奈地耸了耸肩。他伸了个懒腰对对音速鼬说：“外面风沙那么大，要是能绕到后面去就好了。”这句话虽然是对音速鼬说的，但听到的却是站在角落里的那只没有人注意到的沼跃鱼。沼跃鱼站在秘密基地的墙边，一副目光呆滞的样子，它微微点了点头，算是听从了主人的命令，然后便挪着脚步，一点一点向地鼠与化石百合的方向凑了过去……

未完待续



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 23

前情提要：雪崩山帝国最精锐的猛犸大军因为侵攻针叶山失利而使得猛犸猪一族数量大减，而把守各城防要隘的长毛猪们在努力让自己进化的同时，不得不加大了对当地精灵部族们的征敛以加固城防，使得各地民众都积怨颇深，包括巨沼怪麦克罗居住的胡伦克大沼泽。当麦克罗因为失手打死雪峰顶城警卫队长而被帝国通缉后走投无路时，挑拨起了沼泽住民的愤怒扯起了反旗，而布林拉普王子精心布置的计划也因为沼泽精灵们造反而全盘失败。为了不让我们这几个外来度假的受到牵连，小球獭奥沙安排我们离开了口袋乐园，但是没想到在深夜沿河而下时，竟然遇到了水中匪盗的袭击，在袭击者身分不明而竹筏又被打碎的情况下，我们只好从陆地上返回。

90 灵异故事

完全没有想到，我们怎么就被那么一群莫名其妙的龟类生物给袭击了，上岸

逃跑时，本来我们打算沿着河岸一路北上，起码可以能一路到达针叶山，但河里出现的那些奇怪的精灵还是让我们想着都害怕——恐惧来自于未知，这话一点也没错，如果我们是在白天看清了他们中的一个的模样，确定是什么精灵，应该也没这么怕，现在我首先可以确定这不是我所知道的杰尼龟等任何一种水生龟类，甚至陆上的龟类都找不到能对上号的，而当我和波加他们讲到遭受攻击前我们的竹筏就幽幽地跟着河下的蓝色幽光缓缓而行时，波加和阿嘉两个身经百战的精灵也明显怕了，难道这真是水鬼？

别管是什么，现在河里和岸边都不安全，无奈，我们只好凭着印象，参照着远处的一座高山，北上前进。我们一直走了几个小时，这期间一直在聊天，然而当都说得口干舌燥又困意越来越重时，我们才发现脚下已经开始踩到积雪了，同时意识到：按照时间推算，我们早该到针叶山了，但是现在眼前仍然一片漆黑空旷。我和波加几乎同时叹了口气，旷野上以那么大的一座山为参照物，想不走偏都难啊。



“不走了！就地休息！”我索性坐在地上。

“斯潘达！”小火鸡阿嘉火了，“这么冷的天，你准备在这冻死？”

“哎呀，不是有你和洛凯恩两个火系的么……”

“火系能扛住大自然的冷天？别傻了，赶紧起身！”

“阿嘉你冷静下。”圆企鹅波加去拍拍同伴的后背，“我们放弃赶路也许是个不错的主意。时间上说，我们即便是走错了方向，也没走偏出多远，等到明天白天回针叶山找他们重新要个竹筏，趁着白天赶路，还是很可行的。反倒是这么摸着黑走下去，等天亮可就不知道偏到哪儿去了。”

“可是……这里睡着了会被冻死的。”

“不睡不就结了？”我解下身上的袋子，里面装满了针叶山特产的干果，这些美味的干果在雪峰顶城都是富贵们才吃得起的美食，而针叶山的首领、云刺龙阿尔塔给我们每个装了这么一大袋，也足见其心意，本来我是打算等回到财宝镇自己的小酒吧后慢慢吃的，但现在，还是拿出来吃了吧，吃吃喝喝的有些事情干，就不那么困了。一晚上呢，慢慢熬。

我一边说着，一边随手抓了些地上的枯草攒成一堆，对洛凯恩说：“来，小子，帮点着火。”

洛凯恩点点头，低下头喷出一个小小的火苗，很快，便成了一堆旺火，看火升起来了，原本反对的阿嘉便也觉得累了，但现在还不能休息，我们还得就近多寻找些干树枝，这样才能让火持久地燃烧到天明。

等忙完了坐下来，真的是又困又累又饿，但我们都只能强忍着困意，包括小玛娜菲和小六尾洛凯恩两个孩子，也都不能由着他们的性子睡过去。为了提神，我们索性就这之前神秘恐怖的经历，聊起以前遇到的一些灵异事情，然而我的事情他们基本都知道，阿嘉惟一没去的露琪亚城那次，在亡灵洞窟的事情我们也都跟她讲过了。而

我自己经历的那次财宝镇岩石精灵亡灵复仇的事，他们也都知道，结果只好东一下西一下地乱聊一些。比如波加给我们讲的一个故事：



那是在他没变成圆企鹅前还是人类时的事，曾经去过关东紫苑镇的墓塔——那可是著名的阴地，胆小的避之唯恐不及，留下的住民则大都神神叨叨，此外还吸引了很多慕名前来的探险者。不过波加不属于那其中的任何一种，他去纯粹是为了当时他心目中的女神、精灵贩子J，因为J打听到紫苑镇有神秘的幽灵出现！但是那是火箭队的地盘，她不方便插手，所以就找精灵贩卖下线之一的小混混去把那个神秘的幽灵给抓到，她坚信，那会是一种以前从没发现过的鬼系口袋妖怪。如果真是这样，那么抓住卖给伊宿的大财阀或卡洛斯的新贵族们，那自己的组织可以添购大量飞机潜艇，到时候真的可以把精灵贩卖事业扩展到国外去了。

然而真流氓假仗义，下线的小混混们一听是去遥远的关东、而且是火箭队的地盘去抓神秘的鬼系精灵，这些平常分钱时候各个踊跃的家伙们就都不吭声了，反倒波加这个外围的捉精灵卖的底层小贩，主动接下了这个活儿。出发前J在新奥最高级的大饭店为他摆宴送行，当J穿着一袭女性晚装挽着他的胳膊来到大厅中央向宾客们介绍他时，他幸福得都要融化了。而后所有的资费也都是J的精灵贩卖组织给出，因此在到达紫苑镇前，他都一直幸福得不得了。

然而到紫苑镇，他就很不舒服了，这里大白天都感觉怪怪的，无论别处怎么晴空万里，这里始终都半阴不晴，镇子上的居民以奇怪的眼神打量着他这个明显是外来的人，而那座高耸的墓塔，更是让人大白天都感觉到阴气森森。于是他去当地的精灵中心，用J给他的充了很多钱的会员卡在那里吃饭睡下，而在办理入住手续时，他甚至觉得这里的乔伊小姐都怪怪的。

于是等到半夜，波加怀着忐忑的心情悄悄摸下床，本打算悄悄潜入到墓塔，结果刚到墓塔门口，就被一大帮高中生给揪住了：“你也是来探险的吧！”“大哥哥一看就是见多识广的，走，一起进去吧！”结果他莫名其妙地被一帮高中生推进了墓塔，到第一层，中学生们就好奇兴奋地拿出手机四处拍墓碑，波加怕被发现，本想阻止，结果学生们说，指不定哪个墓碑上能拍出幽灵照片哩。而且这还没完，还没等他们到楼梯口，又有三男二女的探险小队走了进来，接着又进来一个四人组的训练师队伍专门来趁夜晚抓这里的鬼斯。然而一到楼梯口，他们突然发现雾气中，竟然有一个差不多近3米高的人影，正缓缓走近！于是无论是波加，还是探险的或是收服精灵的，都吓得抱头鼠窜，当波加惊魂未定地跑回到精灵中心，又被等着的乔伊护士给奚落一顿，说着“就知道你们这些人没有好打算活该撞鬼一类”的难听话，却也准备好了夜宵，给心惊肉跳的波加压惊。

学生们受到惊吓都撤离了，但波加不行，他还要抓到传说中的幽灵口袋妖怪

去讨好J女神呢，仔细想想在墓塔楼梯出现那个巨大的黑影，他觉得应该不是口袋妖怪，既然是幽灵，那就只有晚上出现而已，那自己就白天去看看吧，起码踩一下地形探探路。于是补了一上午的觉后，在下午两三点钟进入到墓塔。白天墓塔倒是对外开放，但是里面几乎看不见人，有也都是一些阴气森森的祈祷师，对于这些家伙，波加实在是膈应的要死，宁可整个墓塔就自己和这些墓碑。然而等走到某层他发现自己如愿以偿后，便真的后悔了——有祈祷师们在那杵着，虽然看着烦人，但是好歹能是个标识，而现在这层，首先是雾气萦绕严重影响视线，而可见的范围内墓碑又都摆得整整齐齐，根本辨识不了方向了。慢慢的，屋子里的光线开始暗下去，他的心也越发提到嗓子眼了。渐渐的，他似乎听到空气中有嘻嘻的笑声，而雾气中也影影绰绰地似乎开始出现黑影，他握紧了精灵球准备出战，但精灵根本不听他的指挥。终于，当他准备吃块面包填填肚子顺便压压惊时，一个黑色的手从浓雾中伸出，拿走了他的面包，他一下子就吓昏过去了……



“然后呢？”阿嘉问，“没想到你还是人类的时候就这么怂。”

“喂，这是很正常的恐惧心理好么？”波加不服，“你想啊，天色那么暗，雾那么大，又时不时出现些似乎是风声但又像是女人哭的声音，忽然出来个黑手，你能不怕么？”

“有什么好怕的……”阿嘉满不在乎地一边说着，一边把烤好的干果堆积起来以方便大家拿起来吃，结果她还没等放下，就“啊”一阵惊叫。

这长夜漫漫，我们本来都在用意志抵制着睡意，而她一叫，彻底把我们的睡意驱散干净了，我和波加赶忙上去问怎么了。

阿嘉战战兢兢地说：“刚才……真的伸出一只白色的手，够走了烤熟的栗子……”

我们按照她所指的方向看，才发现她身后的灌木的确像被什么生物穿过？我一下头皮感觉就炸开了，波加更是新旧事情加一起，拉上玛娜菲要逃跑，我则手忙脚乱地去收拾烤熟的干果，但因为过于害怕，却手脚都不听使唤了，只好大喊：“洛凯恩……快来帮忙啊！”

结果这一喊才发现，洛凯恩和小玛娜菲都不见了！正在迟疑，忽然灌木的另一边忽然现出一阵火光，然后“啊”的一个小孩子声……

91 雪熊宝宝

当发现洛凯恩和小玛娜菲不见了时，我们已经把害怕都推倒脑后了，我们来到灌木丛后才发现，洛凯恩和小玛娜菲都在这，倒是有一个白色的拖着鼻涕的小熊，似乎被火焰技能给攻击到而摔了跟头，此前我们烤好的一部分干果也洒了一地——原来是这个家伙偷我们的烤干果，还把我们给吓成这样！心里感到好笑的同时，也埋怨波加的故事讲得太是时候——如果没有那故事的加成，这事起码不至于吓到我们，想到这，我就要去踢那小白熊一脚，被波加给拦住了，说那小白熊虽然毛茸茸的看着可爱，但实际看脸好像挺瘦的，这

么大半夜出来偷吃的，应该有他的苦衷。

我们把雪熊宝宝扶起来，一问果然如此，雪熊宝宝说他叫辛吉尔，家就住在附近，父亲常年在外务工，难得回来一趟，他想给一直领微薄薪水的父亲一个惊喜，才在后半夜悄悄出来找吃的。没想到正遇到我们几个在烤香甜美味的干果，这才决定冒险偷一些。

这附近有住家？我们一听都很欣慰，别管多穷多破，有房屋起码我们可以好好地睡上一觉了，既然我们还要有求于这只小熊，就不能委屈他了。于是我们让小玛娜菲给他治好烫伤，还给了他一大捧烤熟的干果让他吃，他倒不客气，狼吞虎咽地大吃一通。这时我们才仔细打量他，发现他不光比正常的雪熊宝宝要瘦，鼻子里垂下的鼻涕似乎也稀汤汤的缺乏粘度，波加说这鼻涕其实是衡量雪熊宝宝健康的重要指标，单单从鼻涕上看，这雪熊宝宝就是长期营养不良了。

等他吃得再也吃不动了，对我们便也非常有好感了，而波加那个喜爱睡觉的家伙也答应把他那一半的干果给雪熊宝宝辛吉尔，辛吉尔开心极了，没等我们开口，便主动邀请去他家做客。于是把干果打包好，熄了火堆，我们便跟着雪熊宝宝一起走了，但阿嘉出于谨慎，还是悄悄叮嘱我们小心，当心那雪熊宝宝只是装可怜，万一把我们带去黑店可就麻烦了……

结果到了雪熊宝宝的家，我才发现这里是个村寨——就是那种外面围了一大圈木栅栏的村落，一般在强盗多的地方的村子才这样，看来这里也不是很太平。现在已是后半夜，村寨里都漆黑一片，雪熊宝宝借着地上积雪反射的微弱的光，悄悄带我们进了他家的院子，他说现在太晚就不打扰他父母了，我们先在他的房间打地铺临时委屈下了。

这个小家伙竟然还有自己的房间？还可以打地铺？我暗自高兴下，但等他的房间出现在眼前，才发现这不过是一个干草和进泥巴堆起来的简单窝棚，窗子上只有窗框漏着风。进里面看，漆黑一片，雪熊宝宝熟练地将墙上一个油灯点着后，屋子里才算是也有了微弱的光，结果只看到地上一个干草堆，这就是他所谓的地铺了。更关键的是，房屋里没有任何取暖的炉子或其他物品，地面上薄薄一层从窗子吹进来的雪末，不时被窗子再度吹进的风给吹得直打旋。

“这……你这……”

“各位先等着，我去院子里多取些稻草，各位先在我这将就一下……”

“等等，这……能睡？”波加拉住了他。



“当然能啦。”

“我的天，这不冻死了……”

“怎么会呢，外面的风吹着又凉爽又清新，躺在软软的草上，会睡得很香的。你们等着啊。”雪熊宝宝说着出了门，而我们彼此无奈对望时，忽然发现，墙上挂着一个用五个大小煤块穿起来的粗糙玩具，因为脑袋上凿出两

个圆耳朵，所以勉强能看出是个熊的外形——说实话，在这样寒碜的地方，看到这样一个粗糙的玩具，我非常不舒服，总会联想到巫毒娃娃一类的诡异玩偶，但又不方便说……而此时，波加正在跟小玛娜菲说什么，玛娜菲示意，立刻在窗口造出无形的屏障，算是挡住了风。

正在这时，雪熊宝宝辛吉尔已经抱着一大堆干草进来了：“来帮忙接一下，这些足够把我这房间整个地上都铺满了，你们等会躺下看看，要是不够舒服，我出去再捧些给掂厚点……”

“不用啦。”波加还是一脸愁眉苦脸。

这时雪熊宝宝也注意到屋子里没风了，看看窗口，问：“你们用造墙术给窗子挡上了？”

“你还真懂。”波加点点头，“不然我们就冻死啦。我们可不像你，冰系的那么抗冻。”

“呃，你怎么说也是企鹅，算是极地的精灵，怎么这么怕冷？”

“我虽然是圆企鹅，但我是人类变的。”波加解释，“而且我从人类变成圆企鹅后，一直在温热带呆着，这么冷的地方也就最近才来……”

“你是人类变的？哈哈哈哈！”雪熊宝宝辛吉尔听我这么说，竟然笑了，“我们村子有个圣诞企鹅，也成天说自己是人类变的。”

“什么？”波加睁大了眼睛，“你这也有人类变的？”

“怎么可能啦。”辛吉尔大笑，“那个圣诞企鹅就在我们村子里出生的，去年赶路时被雪崩埋了，虽然救过来但脑子一直不好使，天天胡言乱语说自己是人类变的。”

“呃……”波加听了脸涨得通红，我和阿嘉则狠劲憋着别让自己笑出来。

雪熊宝宝看看我们，知道说错话了，便连连道歉，说再给我们取些东西让我们



早些休息。出去后很快再回来，他拿了一个粗糙的泥陶做的盆，里面放着满满一盆的煤球，说知道我们怕冷，所以给我们带来了火盆，但他怕热，只能去父母那屋睡，于是叮嘱我们别烧了地上的干草，说完了就离开了。

有了火盆，窗子又封上，屋子里的温度很快升上来了。我正要伸懒腰躺下，阿嘉忽然把火熄灭了。

“阿嘉，你……”因为她出手太快，我没能拦住。

“哼哼。”阿嘉冷笑，“我就觉得那个雪熊宝宝有问题，极地精灵的家竟然备有煤，很显然不对劲，火盆如果一直烧着，我们睡到明天早上基本都煤气中毒了……”

“这……”我竟无言以对，“那我们就离开吧，还等什么？”

“走什么，难得有个睡觉的地方。”波加已经哈欠连天，“你们谁爱走谁走，我是打死也不走了。”

“波加说得对，我们难得有个睡觉的地方，没必要走。”阿嘉看看我又看看波加，“这样，我们一直保持一个放哨的，怎么样？你们先睡，我先放哨，然后波加，然后斯潘达……”

“呃，我们这门都锁了，窗子也封

了，你还怕什么？”我问。

“怕什么？”阿嘉一皱眉，“我的一个闺蜜跟我说，有次她表弟的朋友与人出去住店，结果住进了黑店，那店方看他们把门窗锁死，直接把房子烧了，然后直接把她表弟那些烤熟的朋友们趁着热分吃了……”

“阿嘉！”已经躺下的波加坐了起来，“我说你和你的闺蜜们能不能长些脑子？这种小道消息也能信？”

“怎么就不能信啊，黑心的多得去了，你知道他们心里怎么想的？”

“好，那我问你，那黑店就为了吃几口住客的烤肉，把自己的一整座房子都给点了？然后还从烧完的房子废墟里扒出烧焦的尸体来啃？那味道能好？”

“这……”阿嘉这次也被问得没法回答了，“总之，多谨慎些总是好的嘛。”

“行，你谨慎你就帮我们一直盯着吧，到点可别喊我。”然后波加没好气地对我说道，“斯潘达，我们睡。”

92 清贫之家

早上我还真不是睡醒的，而是冻醒的，毕竟外面天寒地冻，火盆熄了之后，屋子里温度还是降得很快的，当我叹着气起床时，发现阿嘉已经在窗子边倚着墙睡着了——她果然一直在放哨，但终归还是没挡住困意，而因为小火鸡体内有火囊，身上一直暖暖的，所以小玛娜菲和洛凯恩也都靠了过去。当我准备出去解手时，波加也悄悄起来了：“是出去解手吧，走，一起去！”

出了屋才发现，四下里都被雪覆盖着，根本找不到哪个是茅房，波加笑笑：“这乡下地方空旷，找不到厕所就随便进找个旮旯将就一下。走！”说着指了指正屋、也就是雪熊宝宝父母那屋的房子的后面。

“诶，我说波加，阿嘉什么时候变得这么八卦的，都从哪听到的小道消息。”我一边嘘嘘一边问波加，“记得以前不是这样啊。”

“还不是队伍大了，她出任务的时候少，闲的时候多了，没事就和行会里的那些婆娘们成天聊天八卦，净听那些稍微有点脑子就能听出假的那些小道消息。在口袋乐园这段时间，又和这里的姑娘媳妇们打成一片，继续八卦。哎，我以前以为只有人类里的女人是这样，没想到变成精灵了，这雌性的精灵也都这样……”



“喂喂。”我听得哭笑不得，“就算传统思维重男轻女也不带你这么性别歧视的吧？再说了，你没变成圆企鹅前，不也被那个女精灵贩子给迷得五迷三道的。”

“那不一样……”波加脸又涨红了，但他立刻不说了。警觉地看看我，给我递眼色，让我别说话，我也屏住呼吸，果然听到屋子里传来了不大的说话声。波加一语不发，看了看窗子，然后又回头看看我，指了指房屋的后窗，我会意，于是我

们两个俯下身，蹑手蹑脚地来到了窗下。

“我说，你这么匆匆回来，到底是为了什么？怎么就不能说句实话呢？”说话的声音听起来是个雌性精灵，而且体型很大的那种。

“不是说了么？等辛吉尔睡醒了，我一起宣布。”这个是个雄性精灵。听起来雪熊宝宝辛吉尔的父母了。

“这孩子昨晚带回来好几个小伙伴，很晚才睡，让他睡呗，你先告诉我。”辛吉尔的妈妈还挺着急。

“唉，老娘们儿就是喜欢打听，那我告诉你吧！雪崩山现在乱了！我这次回来，是要跟着全族去回雪崩山，准备过祖先过的好日子吧！”辛吉尔的父亲说得洋洋得意。

听到这里，我和波加几乎同时悄悄扒着窗子去看，结果这一看，看到房间里是两只庞大的冰须熊！

波加赶紧蹲下来拉着我蹑手蹑脚地快速离开，但他的腿已经在打战了，等停下来就不停地嘟哝着：“冰须熊，怎么是冰须熊？”

“冰须熊怎啦，辛吉尔是雪熊宝宝，他爸妈是冰须熊不是很正常么？”

“不是……”波加有点语无伦次了，“你没听布林拉普说么，极圈内的冰须熊都给赶到大冰河去了，也就是说，我们现在是在大冰河。”

“大冰河就大冰河呗……这里起码结成了村落，说明有些文明的。怎么，你还怕被这里的狠家伙给猎食了？”

“那倒不是，斯潘达，你没听布林拉普说么，这地方的冰熊和企鹅是世仇，可我偏偏是圆企鹅，你说，我是不是很危险？”波加一直压低着声音。

正在这时，身后传来了一声粗犷的声音：“这不是辛吉尔昨天带回来的小伙伴们吗？在外面冰天雪地里站着干嘛？进屋坐。”

一回头，原来不知道什么时候，辛吉尔的父亲——一只高大却全身好几处都蹭得很黑的冰须熊，出来了，而从他的语气和表情上看，似乎并没有恶意。但不管对方有没有恶意，我们都没得跑了，只能跟他进了大屋。这个时候我们才知道为什么辛吉尔父母的房子那么大：那可是住冰须熊的房屋！这个房屋的材质虽然也很低劣且做工粗糙，但看着起码比辛吉尔的小房子要结实。

“诶？圆企鹅？”辛吉尔的母亲看到波加时愣了一下，“你们是从雪崩山来的？”



“怎么可能！”还没等我和波加说话，辛吉尔的父亲就说了，“极圈里的那些企鹅说话哪是这个口音，这位圆企鹅小兄弟听口音，是南方来的吧？”

“没错没错，财宝镇，跟这里比算南方了！”波加连连点头。

“我就说。”辛吉尔的父亲得意地对老婆道，“咱们矿的大壮你认识不？他姑奶不就是嫁财宝镇了么？他姑奶家的孩子说话都这口音的……”

“行了行了，什么大壮小壮的，你矿里的那些工友我怎么可能认识。不过不是雪崩山来的就好，来，你们都唠着，我去给你们弄早饭去。”

“南方来的也算是远道来客了，你给多做点菜！”辛吉尔父亲还不忘提醒。然后自我介绍，他叫厄尔斯，老婆叫莉卡娅，寒暄一阵后，说，“我们这小村子封闭得厉害，又都是极地内的冰系精灵。平常喝水都直接嚼冰块，连热水都没有，真不好意思……”

“呃，没事。”

“昨晚睡得还行啊？”

“挺好，挺好！”

“唉，这条件，让你们见笑了。不过跟你们说，我祖上，在雪崩山，那可是过得锦衣玉食的日子，雪崩山那什么好吃的都仅我们来。别的精灵都得我们吃剩下才能轮得到。”厄尔斯侃侃而谈起来，看我们都一直在听而没说，又不好意思道，“可是你看现在，这穷的……”

“啊，挺好的，安逸就好啊！”波加连忙恭维。

“安逸啥，我为了养活老婆孩子，在离这很远的矿上挖煤，矿洞里一呆就10多个小时，还成年累月回不了家……”然后压低声音对我们说，“也就我这老婆长得磕碜，换别的长得有些模样的，早跟小白脸跑了……”

“厄尔斯，跟人家孩子你胡说什么呢？”厄尔斯的话还是被莉卡娅听见了，厨房里一声吼，辛吉尔给吼醒了，而我和波加也都笑出声来了。

“你看你，给孩子都吵醒了！”然后又对我们说，“不过没事，这种苦日子就要到头了。当初霸占雪崩山的那些混球，已经分崩离析了。我们很快就将夺回我们的乐园了！”

“不行！”雌性冰须熊莉卡娅端着一大盆菜汤和从厨房进来了，“说得轻松，打仗那是要送命的。你死了，我和辛吉尔怎么办？”

“不是媳妇儿，你是不知道雪崩山现在有多空虚。以前他们最强大的猛犸大军，全都没了！那些边境上的关隘，被一帮沼泽里的精灵就给轻易拿下了，我们冰须熊这个时候不去把我们的家园夺回，还要等什么时候？”说罢看看刚起床还闭着眼伸懒腰的雪熊宝宝辛吉尔，“再说辛吉尔不是也不小了。应该也快进化了吧？要不也跟我去雪崩山历练历练？”

“坚决不行！”莉卡娅暴怒地吼了起来，“咱们儿子去战场送死？这事你想



都别想！你也不行，本本分分过这清贫日子，能活着就行呗？”

“就这么活着？”厄尔斯也生气了，指了指一盆的菜汤，“这家里来客人了，拿出来招待客人的，都是用放烂了的野菜叶子熬的汤，这日子你过得下去，我可过不下去！”

“过不下去你就去死！去矿里砸死！去战场上被杀死！你爱去就去我不管了，别带上咱们儿子就行……”

这老夫老妻当着我们的面就吵，不仅吵，还都四足着地，龇牙互相怒视着，摆起了战斗的架势，而我和波加这，却是劝也不是，不劝也不是，走也不是，留下更不是，反倒是雪熊宝宝辛吉尔，无事一般睡眼惺忪地看着大战一触即发的父母。

就在这时，外面忽然响起急促的梆子声，接着伴随着一阵沙哑的喊声：“贼来啦！年轻壮年的，都去村子口挡贼去啊……”

“呵呵，贼？来得正好！”冰须熊厄尔斯收起了和老婆的对峙，对老婆得意道，“赶上我回村算他们倒霉，这次正好拿这些不知死活的贼们练练手，也让你看看我在矿上干这么多年活练就的体质不是白练的！”接着对辛吉尔道：“走，村子外来贼了！你也是村子里的小伙子，该为保护村子做点贡献！”说着拉起厄尔斯就要出门，

“厄尔斯你放手，我们孩子才多大……”莉卡娅要扑过来夺孩子，结果被厄尔斯拦住了：“男子汉就是要磨练的！他都这么大了你还惯着，难道让他当一辈子雪熊宝宝？”

“妈妈，你放心吧，我以前瞒着你也去帮村子抗过贼的。没事的，老爸说得对，男子汉就要磨练才能成长！”说着跑在父亲前面出门了。

“让几位见笑了，我家老娘们儿胆子小又惯着孩子。”厄尔斯这才冲存在感如空气的我们微笑道歉，并说：“你们吃吧，这村子外面来贼，我得去出下力。”说罢就要出门。

“等等！”波加忽然喊住了厄尔斯，“我们在财宝镇都是做救助队行当的，也算经历了不少的战事。今天既然在你们这借住一夜，没什么好报答的，就去帮你们一起守村寨吧！”

“啊？”厄尔斯怔住了，怀疑地看着我们，那表情写满了“你们这些小不点能打仗”的疑惑。反倒是辛吉尔说：“走，一起去吧！”然后对老爸说：“精灵间的战斗可不光靠蛮力的，老爸这个你都不懂怎么去雪崩山啊。”

“呃，哈哈哈，那一起去吧！不过你们都是贵客，别真动手，看看热闹就行啦，我们的寨子很结实的，那些贼们根本打不进来。”厄尔斯说着，带我们出了一会回来。

此时清晨的宁静已经被备战的村民们给打破了，原本熟睡的小火鸡阿嘉和六尾洛凯恩以及小玛娜菲，也都被吵醒，睡



眼惺忪地站在院子里看着我和波加跟着一个冰须熊出来时，大吃一惊，忙问怎么回事。波加说村寨外面来了贼，村民们正要出去迎敌，而他则主动要求帮忙。

阿嘉非常不悦：“我们好歹是探险队，人家有求于我们、讲好报酬才帮忙的，你这主动请缨帮忙，这之后报酬怎么算？”

“什么报酬不报酬。”波加压低了声音，“你想继续在这破屋子休息，还是想在这家里喝烂菜叶子汤？斯潘达刚才看见这家待客的最高级别的菜了，你去看了你多饿也都立刻没食欲。”

“那你去帮忙人家就礼遇你了？”

“当然！”波加的声音更低了，“昨天进村寨的时候，我就看到寨子门上方有个位置，非常适合打远程攻击，那个地方小，大些的精灵根本承受不住。而该村寨的房子普遍大，说明此地的精灵大都是用蛮力的物理攻击精灵。而我们在那个地方占据住要点，没有任何危险远程拒敌，到时候立下大功，村里的当然会礼遇我们，给我们安排好吃好住。”

“你还真细心……既然这样，那就一起去吧！”阿嘉有时很佩服波加，因为这个人类变的精灵，有时的确会想出一般精灵们想不到的点子。

当来到寨子门的村口处，此处已经聚齐了村子里的青壮年，还真如波加推测，村子里还真的都是冰须熊、冰船怪这类大体型的物攻精灵，而且不光冰系，还有猎捕岩、鬼重甲这些非冰系的精灵们。前面横着这么一群大家伙，根本看不见外面到底是什么精灵来入侵，便索性跟着波加，通过绳索，攀爬到了寨子门内侧的一个雨坡上往下看。

结果看得我大惊失色——寨门外那些被称为贼的精灵们，不就是昨天晚上在河中袭击我们的龟类精灵么……他们竟然追到这里来了！



未完待续

光盘导视

一、2015剧场版预告片（1）



二、宠物小精灵AG



40.近接道馆！
铁千先生的电击作战！



41.草青蛙的新招数！
瓜田里的种子机枪！



42.巴鲁胖蜂和依露胖蜂！
爱的舞蹈！



43.飞吧、塔祖贝！
向着明天！

三、华盛顿音乐会（城都）



菜单音乐：110号路（Ω红宝石·α蓝宝石）

视频地址：http://dwz.cn/DRYBH
密码：djf58eg

《口袋玩家》的网购及邮购

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

全年/半年/季度订阅 通过输入以上网址或扫描二维码进入官网在线购书频道，还可以选择全年、半年辑季度订阅（位置如图）。



邮购 **地址**：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606，
Email：pgking@263.net。

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组
网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组
网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元